Tot.47 MGS2:生存手册第三回 · SURVIVAL MANUAL 3

游戏机实用技术

2 2002年1月B
TV GAME半月刊

前线狙击

首席女主角吉尔引爆新危机
生化迷翘首以盼

超魄力！超级机器人大战IMPACT隆重登场

大攻略狂轰滥炸

洛克人X6精华浓缩攻略(PS)
勇者斗恶龙IV火线攻略(PS)
白金大作，一期完结
魔法假日极速攻略（GBA）
猎头者最终完结攻略（DC）

120%的移植
PS2版铁拳4完全曝光

PS2连环大奖 第2期

不再问究竟——纪念SNK&SNK不眠飞行
超越万年的时光／潜心研究报告为您剖析《异度装甲》深奥的世界观

本期赠送精美GAME至尊金帖

ISSN 1008-0600
02
9 771008 060006

梅林杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

瓜瓜龙系列
12月发售
中文武侠RPG游戏
卧虎藏龍
瓜瓜龍™
福州：1390-6911-121
上海：1391-6128-653
深圳：1382-8743-846
彩色共通
GOWIN
福州博腾电子技术有限公司 GOWIN TECHNOLOGY CO.LTD.
电话：0591-7557806-8318 传真：0591-7524302
瓜瓜龙游戏网：www.gowingame.com.tw
RPG 角色扮演
皇统光碟股份有限公司正式授权
加德科技股份有限公司发行
高远科技有限公司制作

contents

目录

Tot.47

Tot.47 2002-01-16

2 **游戏情报站** SOUL

2 “PLAYSTATION PARTY”报道

2 XBOX 销售势头看好

4 行货 PlayStation2 正式登陆香港

5 PS2 版《VR 战士 4》更多情报公开

6 《生化危机》电影举行海报征集活动

6 《最终幻想 X 国际版》最新情报

7 **至爱排行榜** ACE 飞行员

8 **特报**

8 铁拳 4

10 **前线狙击**

10 创世方舟：灰烬

11 超级机器人大战 IMPACT

14 生化危机

16 三国志战记

17 **特稿**

17 不再问究竟——纪念 SNK！

21 SNK，不眠飞行

22 **黄金眼** SOLIDUS GOUKI

24 **特快专递**

24 创造球会 特大号 2

25 银河号 X 银河号

26 卧虎藏龙

26 超级马里奥 ADVANCE 2

27 **星之心画廊** 紫枫

28 **游戏立方** 多边形

32 **研究中心** 纱迦 &SOUL

32 SNK 游戏版权何去何从？

32 拳皇当道，谁与争锋！

33 《异度装甲》潜心研究

36 超越万年的时光

38 火热秘技

39 **攻略透解**

39 洛克人 X6

42 魔法假日

48 合金装备 索利德 2 自由之子

62 勇者斗恶龙IV

66 猎头者

69 **玩友自由谈**

69 现实与虚拟的一线之隔，及其他——《莎木》随想

71 一个 GAMEPLAYER 的日本留学生活（三）

73 **游戏动漫园** D·S&SOUL

76 **硬件道场** D·S

78 **读编往来** 纱迦

封面 杰克和达斯特 旧世界的遗产

封底 抽奖活动预告

索引

GAME INDEX

ARC

格斗之王 2001 32

DC

创造球会 特大号 2 24

猎头者 66

炸弹人在线 38

GB

洛克人 X2 38

卧虎藏龙 26

GBA

怪物公司 38

超级马里奥 ADVANCE 2 26

魔法假日 22 42

三国志 23

NGC

生化危机 14

PS

KOF97 38

洛克人 X6 39

银河号 X 银河号 23 25

勇者斗恶龙IV 被引导的人们 62

X-RACING 38

PS2

创世方舟：灰烬 10

超级机器人大战 IMPACT 11

合金装备 索利德 2 自由之子 48

机动战士高达 连邦VS. 吉翁 22

寂静岭 2 38

雷盖亚 决斗传奇 22 38

梦幻骑士 III 双重黑暗 23

三国志战记 16

实况 J 联盟 PERFECT STRIKER 3 38

世界足球 胜利 11 人 5 最终版 23

铁拳 4 8

罪恶装备 X PLUS 22

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

本 刊 如 有 印 装 质 量 问 题 ， 请 将 原 杂 志 寄 回 编 辑 部 ， 由 本 部 负 责 调 换 。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
市场总监：宋宣明

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
读者服务：宿美蓉 吕黎
电脑设计：康云飞 张强

责任编辑：郑翔
本期责编：李昌奇
编辑：杨晶 王梓 张元凯 胡斌 张志强

编委：刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 翟雷 王恩雷 王超 刘志凌 徐翔 王树彬 王天傲

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002年1月16日
定价：人民币8.80元

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

事件

"PLAYSTATION PARTY" 报道

12月7日，SCEI在日本举行了新一届的"PLAYSTATION PARTY"会议，会议邀请了相关的业界游戏人。

会议活动的内容就是庆祝PS2一年来的成就。会场上大力表彰了今年最畅销的PS2游戏，包括百万级销量的《鬼武者》(110万)、《GT3》(169万)，双百万级的《FFX》(248万)。会上也再次庆祝PS2出货量在10月10日就达到了2004万台。

会上的另一项内容就是播放今年冬季和明年春季将会发售的游戏的电视广告和预告片断。这一段时间可以说是集合了众多超级巨作的时间，甚至让人怀疑这些大作的发售时间是不是太过于集中了。会场上展示影像的游戏包括《格兰蒂亚EXTREME》、《异度传说》、《鬼武者2》、《创造球会2002》、《铁拳4》、《幻想水浒传Ⅲ》、《王国之心》、《最终幻想XI》、《波波罗克罗伊斯 最初的冒险》、《封神演义2》、《星海传说3 TILL THE END OF TIME》。

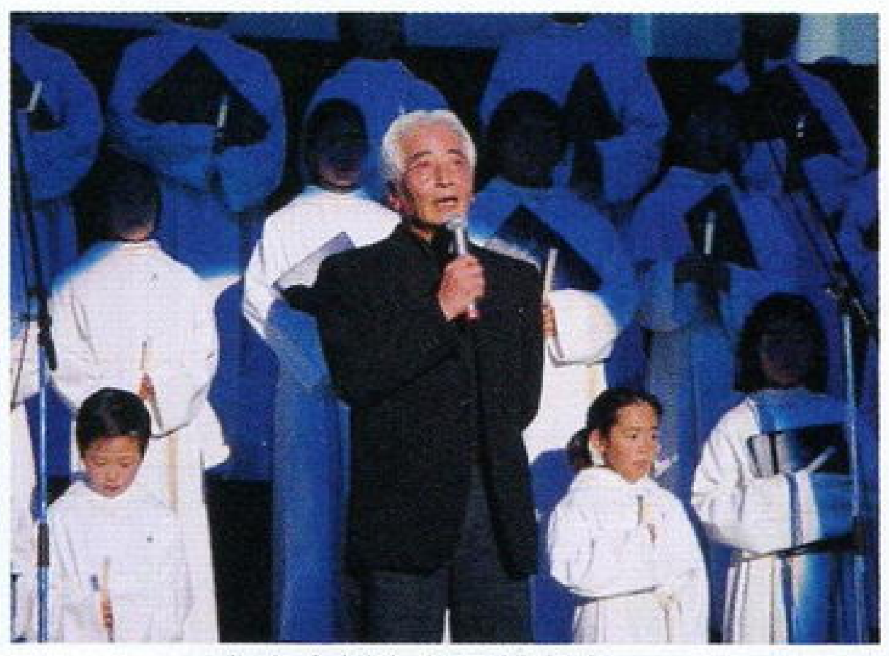
会场上还有机台可以试玩一些游戏，如《星海传说3 TILL THE END OF TIME》、《三国志战记》、《铁拳4》及《王国之心》等。《VR战士4》也公开了它的家用版的原创模式。

最后在合唱队的合唱歌声中，SCE的会长丸山出场讲话："去年的今天，我们同样举行了PLAYSTATION PARTY，但当时的软件数量远远不足，今年我们看到有众多的软件展示，可以说明年的PS2一定会更好！"

▲会场上还有PS2名字的各种大小蛋糕，马上就要被各业界人物吞入腹中了……

▲各项数据自然要拿出来"共勉"一下。

▲各知名游戏制作人集中到台前"被迫"做出加油状。



▲丸山会长作最后的发言。

SQUARE "2002年3月期中间决算说明" 资料公布

2001年的SQUARE既经历了《FF电影》的失败，也经历了其他的各种事情（SCE的融资，高层人员的变动等等），那么他们会有什么样的新决定、什么样的新预算呢？12月1日SQUARE公布了本财政年度的中期决算说明的资料。

会上公布了《FFX》的销售量为248万套，WSC版《FF Ⅱ》的销售量为33万套，WSC的《BLUE WING BLITZ》的销量为2万套。在北美发售的《FINAL FANTASY CHRONICLES》(《FFIV》和《Chrono Trigger》的合集）为27万套，在欧洲发售的《保镖》为13万套，SQUARE的总软件销量为397万套。SQUARE本财政年度的下期发售的游戏包括《全明星职业摔角Ⅱ》(已于11月22日发售)、《日美职业棒球FINAL LEAGUE》(2002年3月)、《王国之心》、《浪漫沙加》(WSC，12月)、《半熟英雄》(WSC）等。加上这些作品，SQUARE预计这一财政年度（到2002年3月）软件的总销量会上升到420万套。对马上就在美国发售的《FFX》(发售日又提前到了12月18日)，SQUARE预计会有和日本相近的240万套的销量（这一点似乎有些太乐观了）。

即将推出的PLAYONLINE服务，预定收费是每月平均10美元，按照所选服务的不同，会有不同的收费。预计初期有15万名会员加入，5月份决算会上的预计是30万人，《FFXI》也涉足网络环境更加成熟的PC平台，SQUARE希望在网络游戏领域开发一条新的战线。

SQUARE新社长关于新战略的发言

SQUARE新任社长和田洋一于12月1日正式上任，日前接受访问透露了以下几点关于SQUARE未来发展的战略：

◆SCEI已经出资148亿日元投资SQUARE，取得18.6％的股份，成为SQUARE的第二大股东，但SCEI不限制SQUARE跨平台发展。

◆目前SQUARE对已经在PS2推出的游戏没有移植其他主机的意向。

◆SQUARE目前在网络游戏方面已经累积相当的技术与管理经验，希望能与任天堂NGC、GBA主机、移动电话……等在网络发展的经验上进行交流。而任天堂现阶段仍不提供给SQUARE开发任天堂主机对应游戏的合作机会。

XBOX销售势头看好

微软公司向公众宣布他们的新主机XBOX（11月15日发售）销售情况甚好，在前两周的销售中要好过它的竞争对手。调查数据是由美国的专业调查公司NPD集团发布的。报告上说，XBOX创下了家用游戏机史上的新的销售纪录。

报告也公开了美国玩家购买主机时，和主机一起购入的软件数量的调查，在所售出的XBOX中，平均每台XBOX附带售出2.4套软件。同样是NPD集团的数据，PS2和NGC两款主机在刚发售时平均每台主机附带售出的软件数是1.9套。XBOX销量最高的游戏是《光环》(《HALO》，详见总第44期"前线狙击"栏目)；NGC的首发软件中，《路易的鬼屋冒险》最为畅销。

www.plumbook.cn

微软游戏部的执行总裁（CEO）Robbie Bach说：“这些数据表明XBOX开门见喜，XBOX刚一开始销售就卖光了，可以说现在卖的速度就和我们的生产速度相同。我们每周出货10万台以上，所以玩家在整个假期都可以在市面上看到XBOX，XBOX将会有最好的游戏阵容，XBOX会是节日期间最好的礼物。”

与此同时，NGC的销售势头同样看好。在美国，NGC丝毫不输于XBOX，美国任天堂公司宣布同期他们的NGC（11月18日发售）已经销售了60万台。

韩国综合游戏展“KAMEX 2001”召开

韩国游戏迅猛发展的又一产物。“KAMEX 2001”就是韩国的综合游戏展示会，全称为“Korea Amuse World Game Expo 2001”，于12月7日至10日召开。展示会的内容包括街机、PC和家用游戏机，即包罗可以称之为VIDEO GAME的产品。今年已经是第二届，会场是韩国COEX——汉城市内最大的会场设施。

会上展出了韩国的新的掌上游戏机“GP32”，GP32拥有320 × 240点阵3.4英寸（GBA的显示屏大小为2.9英寸）的反射型彩色液晶屏。游戏所使用的媒体是SMART MEDIA。GP32也可以使用专用连线进行4人连机游戏，利用USB接口还可以和电脑相连，它甚至还具有播放MP3等等独特的功能。目前已经有10家公司加入了软件制作阵容，其中数家已经展出了游戏。

▲整体造型与GBA非常相似，特别是L、R键，也同样只有A、B键。

▲背面可以看到SMART MEDIA卡。

▲画面上是韩国制作的一个射击游戏。

最新版本的GBA——口袋妖怪（金）版

GBA的版本数量再一次增加，不过这个“口袋妖怪（金）版”并不是说有个新游戏搭配着发售，“口袋妖怪（金）版”只是一个新的GBA主机版本而已，而且只限于特定的地方才能买到，而且数量也是限定的。新主机将会在日本和美国发售，美国方面是为了庆祝纽约口袋妖怪中心的成立而发卖的，也就是说新主机可以在新成立的口袋妖怪中心里买到。

在这之前还有两个口袋妖怪GBA版本，不过只在日本发售。4月份在日本的两个口袋妖怪中心（东京和大阪伴）销售了口袋妖怪（水晶）版GBA，主机的颜色为蓝银色，与245号怪兽Suicune的颜色相似；7月份同样在两个口袋妖怪中心销售了口袋妖怪（绿）版GBA，这种绿与251号怪兽Celebi的颜色相同。

每款口袋妖怪GBA的外壳颜色都能随着光线的不同而变色，非常漂亮。正面都有两只口袋妖怪中怪兽的图像，反面有口袋妖怪中心的标志。美国的口袋妖怪（金）版GBA正面还多了两个标志。

任天堂增产50万台NGC

任天堂NGC到明年2002年3月份为止将实现450万的出货量，比原来的计划增产50万台。这是任天堂认为半导体等主力零件的生产轨道畅通而作出的判断。增产的部分将配合年底的假期商战，投往销售形势看好的北美市场20万台，让北美市场的总投入数达到130万台。剩下的30万台则是面向北美明年1～3月的出货准备。在日本市场，到12月底将会有140万台的出货量。

PS2宽频网服务将于2002年4月开展

SCEI日前正式宣布将和日本移动通信的老大日本电信电话株式会社（NTT）的NTT communiatuon Networks合作，于明年4月开始正式启动PS2的宽频网服务。服务内容包括对应宽频的游戏及其他各种娱乐服务。游戏方面，SQUARE的《FFXI》相信将会很好地对应于宽频网。

SCE预定会在明年初在欧美公布类似的计划，而在今年的E3展上，SCE就公布过和几家最强的网络相关产品公司的合作，包括AOL Time Warner、Macromedi、Real Networks及Cisco。

XBOX也即将与日本NTT Communiation合作推出XBOX的宽频网服务，详细内容还未公布，北美XBOX的网络服务将在主机发售半年内启动，而日本方面也预定将在主机发售半年内启动。明年1月11日，日本XBOX将会举行一场重要的记者招待会，正式公布日本XBOX的售价、全新的游戏阵容及其他更多的发展计划。

游戏公司大受华尔街青睐

随着年底两款全新主机在北美上市所引发的销售热潮，再加上原来就表现优秀的PS2，美国游戏市场被美国华尔街一致看好，不但游戏硬件厂商的股票狂涨，游戏软件公司的股价同样成长惊人。游戏硬件厂商方面，NGC预定将到年底出货130万台，据悉XBOX已经实现向零售商提供110万台的出货量，而PS2方面SCE宣布销售量已经达到600万台。

其中增长最快的三大游戏软件商在年底XBOX和NGC发售的刺激下，EA的股价（那斯达克：ERTS）比2001年初的股价上扬了48%，THQ（那斯达克：THQI）比2001年初上扬了138%，Activision（ATVI）更上扬了170%！这主要是因为华尔街各投资人看好游戏公司的表现而竞相购入各游戏类股，这也是自911事件以来北美股市最牛的表现之一了。看来美国人也确实是比以前更喜欢室内的娱乐了。另外，其中THQ今年预计销售额达到3亿7000万美元，同时还预计2002年及2003年都能达到20%～30%的增长率，成长的势头惊人！

行货PlayStation 2正式登陆香港

2001 年12月13日， 由香港SCE——Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd(SCEH)负责发行的PlayStation2行货正式发售，同时还有多款全新游戏同时推出。当天前200名购买PS2的玩家可以参加抽奖。丰富的奖品包括：PS2主机、Sony CLIE 电子手账、Sony ProShop现金、多款PlayStation2配件及纪念品。行货PS2的型号为SCPH-30006R，对应NTSC，播放DVD区码为“3区”。享有一年行货保养服务，并以震撼价格1980港元发售。

同日推出的游戏软件包括：

《Gran Turismo 3 A-spec》（MEGA HITS！）260港元

《ICO》（完全中文版）260港元

《铁拳 TAG TOURNAMENT》（MEGA HITS！）245港元

《Vampire Night》（《吸血诡夜》）312港元

《ZERO》（《零》）312港元

于12月20日发售的游戏软件包括：

《Jak & Dexter》（《杰克和达斯特》）260港元

《MotoGP 2》312港元

所有正式发行的游戏都印有中文说明书，而且价格上都是以圣诞特惠价发售（低于日本参考价），看来SCE确实是重视香港市场，相信这样优惠的价格，会有大部分玩家支持行货的主机及软件。

www.plumbook.cn

12月13日当天清晨，香港的铜锣湾可以看到玩家为了购买PS2而排起的队伍长龙。在排队的高峰期高达250人。

除了香港，SCE也将在亚洲其他地区陆续发售SCPH-30006R/30007R型PS2主机及相应软件，12月13日也是新加坡、马来西亚及泰国的PS2正式发售日，台湾的PS2及相应软件正式发售日为2002年1月24日，其他亚洲地区的发售则还在商议中。

DVD播放器与NGC的合体机——Q

▲NGC手柄、DVD遥控器一应俱全。

与任天堂的NGC具有互换机能但又搭载有松下公司DVD播放器的DVD/GAME PLAYER"Q"终于于12月14日正式发售。价格采用开放价格，但在一些网上的购买价格为39800日元。

外形设计精美的Q具有非常完善的DVD和CD播放功能，同时又可以玩NGC以特制DVD为媒体的游戏。在玩NGC游戏方面，Q的表现与NGC主机完全相同，只要进入NGC模式，就可以说是一台NGC主机了，如NGC的开机画面、系统菜单画面等都与NGC主机相同。

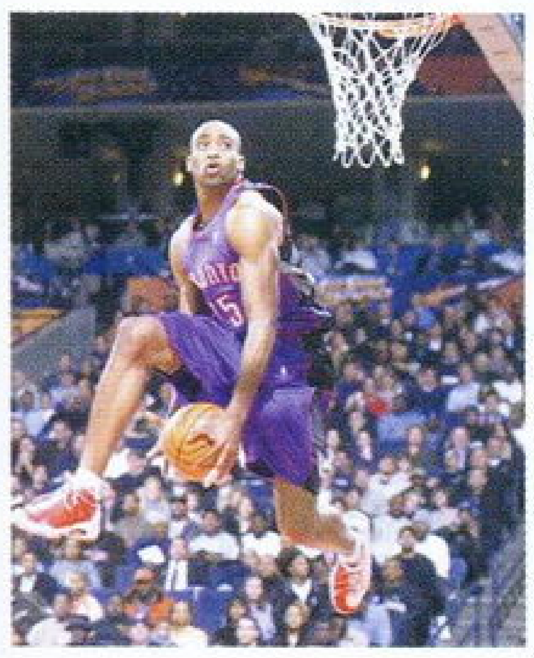
▲外壳具有金属光泽，放光碟的碟仓因为可以放标准的DVD光盘，所以比NGC的光碟仓要大得多。

软件

日版《死或生3》将会更完美

《死或生3》制作人板垣伴信日前在一次访谈中表示：日版的《死或生3》将会更完美，加入更多的功能，而北美玩家也可以利用资料片来对游戏进行升级、扩充。板垣伴信表示美版《死或生3》发售后获得了很热烈的反响，根据美国热心玩家的建议，日版《死或生3》会进行相应的改进，让游戏更加完美。日版《死或生3》的发售日仍然是确定为与日版XBOX发售日相同的2月22日。由于XBOX主机就已经内含硬盘，并且对应网络功能，所以让《死或生3》进行升级也很具有可行性，不过目前XBOX的网络功能还没有正式启动。利用网络和硬盘让游戏升级确实是一项很有前途的服务，不知XBOX今后将会如何发展这项服务。

XBOX篮球游戏《NBA Inside Drive 2002》



XBOX是美国人的主机，而一款美国人的主机如果没有篮球游戏那是不可想象的，现在就让我们来关注一下XBOX上的篮球游戏。

最新的XBOX篮球游戏《NBA Inside Drive 2002》由微软开发，游戏中备有NBA2002年所有球员的最新资料，动作捕捉技术、表情捕捉技术更是在游戏的制作中被大加利用。玩家在游戏中除了能扮演球员在球场上大显身手外，还能扮演球队教练、球队经理等角色，以不同角度来玩NBA游戏，在游戏中会发生球员跳槽、对手挖角、球员罢工等等情况，让游戏更具乐趣。相信这一点是许多篮球游戏所不具备的要素。

值得关注的还有微软的宣传，微软已经聘请NBA加拿大多伦多猛龙队的超级灌篮明星Vince Carter为《NBA Inside Drive 2002》做宣传代言人！该游戏预定于2002年1月23日发售。

PS2版《VR战士4》更多情报公开

PS2版《VR战士4》的情报一向都公布得比较少，现在终于有了一部分关于原创模式等的新情报。

◆首先是图像的移植度方面，街机版的画面实在是高素质，PS2版要想完全移植绝对是不可能，但是现在的移植结果是PS2版画面除了没有街机版的画面色彩亮丽外，其他方面，如角色、场地等基本上都能与街机版相同。

◆可选的模式自然会包括"街机模式"和"对战模式"，而且还会有修练段位的模式，如果能击败200名电脑控制的角色，就可以上升段位，同时获得道具（装备后可以更改角色的造型）。

◆训练模式中包括会提供关于伤害力、投技的挣脱及连续技的相关数据的"FREE TRAINING"子模式和"COMMAND TRAINING"子模式。

◆游戏中的电脑将会具有一定的AI，电脑会分析你的攻击方式，从而自行发展出对付你的攻击方式。

◆目前还未公布会对应通信对战，道具的类型与街机版相同。

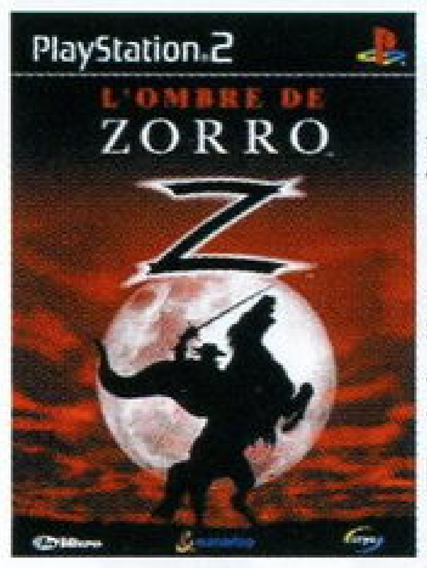
《VR战士4》PS2版预约也在SEGA的官方订购网页D-DIRECT开始展开，越早在官方网页预购的玩家，越有机会得到特制的角色出招表小卡片，共有13张。

除了游戏之外，在D-DIRECT上也可以预约《VR战士4》专用大摇杆，大摇杆针对《VR战士4》游戏做了按键优化，摇杆只备有玩《VR战士4》所需的3个按键，显得更有街机感觉。《VR战士4》预约时间截至2002年1月24日止，售价为6800日元。《VR战士4》专用大摇杆售价为3980日元。

《格兰蒂亚EXTREME》双料限定版

预计于2002年1月31日发售的PS2大作RPG《格兰蒂亚EXTREME》，将有豪华限定版，附赠超豪华限定怀表，售价9800日元，普通版售价7800日元。这款限定怀表就是游戏中的主角——地导师埃文随身携带的怀表。在游戏的剧情中，这块怀表具有举足轻重的地位，它是开启神秘的未知之门的关键。而预计于2002年2月21日发售的PS2《格兰蒂亚II》也将发售限定版，限定版附赠特制手提背包，售价尚未公布。

PS2版《佐罗Z》



《佐罗》电影极有人气，而前几年来好莱坞新拍的《佐罗Z》同样大受欢迎。因此《佐罗Z》出现在PS2游戏中也就是在情理之中了。

《佐罗Z》将在欧洲发行，从所公布的画面上看，游戏具有很特别的"拼剑系统"，《佐罗Z》的主要类型还是第三人称冒险游戏。

《伯德之门：黑暗联盟》

在PC游戏界鼎鼎大名的RPG《伯德之门》也在PS2平台发展，不过游戏的方式已经改成和《DIABLO》类似的了。游戏由Black Isle Studios发行，Snowblind制作，于2001年12月3日发售。《伯德之门》改编自著名的

www.plumbook.cn

《龙与地下城》(《Dungeons & Dragons 》)，这次的PS2版是“《伯德之门》系列”第一次登陆游戏机平台。《伯德之门：黑暗联盟》将原作宏大的世界观以华丽的画面呈现出来，以动作游戏为主要素，玩家可以体验到杀敌的快感。

《ROOMATE》将推出PS2版新作

由DATAM发行的《ROOMATE》(室友)为知名恋爱游戏，在DC和SS上的前作都大受好评。“《ROOMATE》系列”的最新作已经确定为《ROOMATE 麻美》，为PS2版，预定于2002年6月发售。

主角麻美是在日本集英社的《周刊YOUNG JUMP》连载中的漫画《我的那一位是女子高中生》的超人气主角。当然游戏中除了漫画中的人物外，也会有原创人物登场。

PS2版《猎头者》

SEGA已经在PS2上推出了多款从DC移植而来的游戏，最近的一款就是《猎头者》(《Headhunter》)了。新的PS2版《猎头者》在画面素质上会比DC版略有提高，使用的特效也更多，集潜入、攻击、解谜、高速公路飙车于一身的的《猎头者》相信会获得不俗的销售成绩。

《太空频道5 PART2》进一步情报

还没有找到女朋友吗？那么就可以考虑和ULALA一起渡过情人节了，也就是说，《太空频道5 PART2》将于2002年2月14日情人节那天于日本发售。DC版与PS2版会同时发售。

另外，DC版的《太空频道5 PART2》只能通过SEGA的网上购买站D-DIRECT购买，也只有DC版的《太空频道5 PART2》有初回限定版，售价9900日元，限定版将包括一个“SPACE SILVER HEADPHONE”耳机和一个“银河一小提包”。

这次的《太空频道5 PART2》仍然是在极简单的操作下，让ULALA舞蹈、战斗、演奏甚至歌唱。这次的敌人是“影”，本作还有两个人一起玩的双人合作模式，ULALA将可以在新的银河拯救行动中救到总共120名个性不同的同伴。

最新《JET SET RADIO FUTURE》画面公布

《JET SET RADIO FUTURE》是SEGA为XBOX原创的超大作动作游戏，最近又公布了新的画面，可以看出《JET SET RADIO FUTURE》还是新的3D表现手法TOON RENDERING的使用老手，画面素质极高。

欧洲版《METAL GEAR SOLID2》新增要素？！

小岛秀夫曾经说过更多的等待就有更多的收获，比如日版的MGS2比美版多出的那些诱人的隐藏要素及豪华的限定版。那么欧洲版呢，欧洲版比日版更迟发售(2002年2月22日发售)，是不是就能带有最丰富的内容呢？据悉欧洲版的MGS2将会是一套双碟版，除了游戏外的另一张碟就是一张附赠的碟，目前还没有关于这张附加碟的确切情报，但联想到欧洲版的《寂静岭2》的双碟版的另一张碟是关于《寂静岭2》的制作过程的DVD，估计MGS2也有关于游戏制作秘辛的超珍贵DVD。

NGC版《血腥咆哮》将在美国提前发售

由HUDSON开发的NGC版《血腥咆哮》——《Bloody Roar Primal Fury》将由著名游戏代理商Activision发行，游戏将早于日版在2002年3月发售，日版的游戏名称为《Bloody Roar Extreme》。“《血腥咆哮》系列”以兽人变身为特点，格斗感粗犷、爽快，在北美的人气要远高于在日本的人气，因此也难怪会先行发售美版。

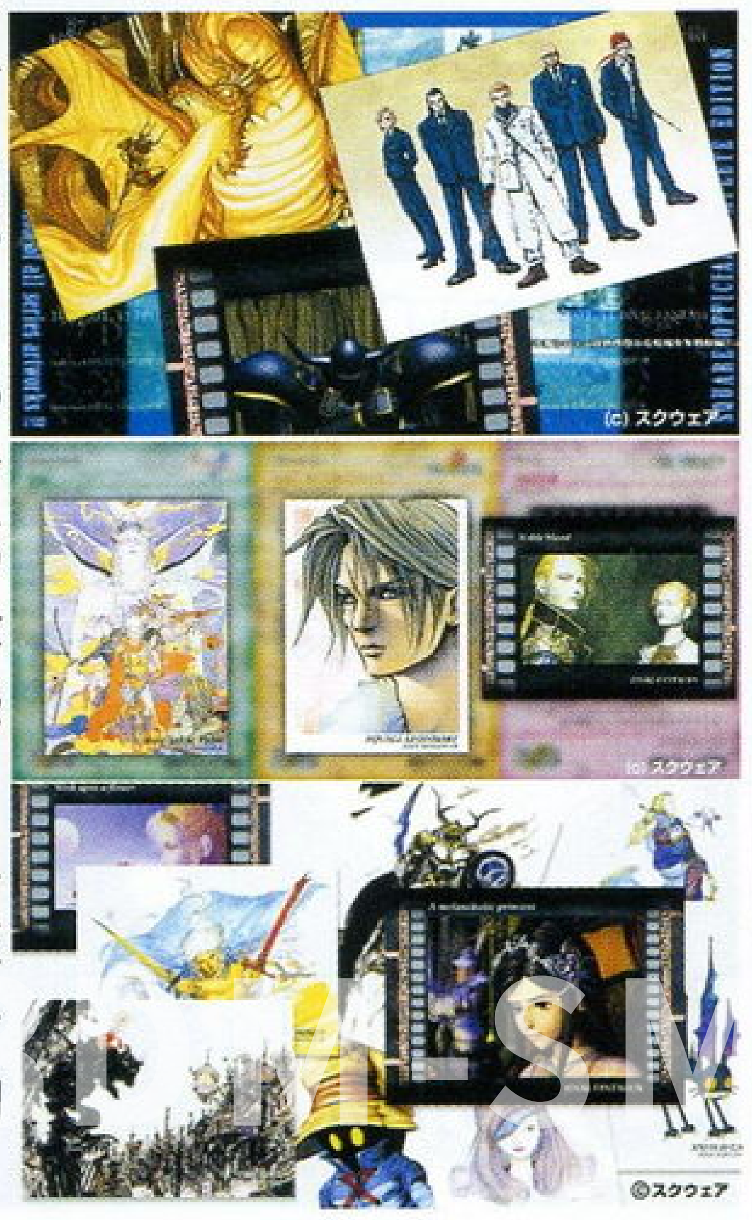
《星际火狐大冒险：恐龙行星》新画面公布

NGC超大作之一，最近又公布了最新画面，画面素质极高，让人不由称赞，这才是无愧于NGC的机能的游戏。从目前的资料来看，《星际火狐大冒险：恐龙行星》的冒险部分与N64版的3D版《塞尔达》相似，但游戏的场景、光源效果、人物贴图等素质已经非《塞尔达》所能比较，游戏也会有和原来的《星际火狐64》相同的飞行射击部分。看来不论是喜欢3D版《塞尔达》的玩家还是喜欢《星际火狐》的玩家都会关注这款画面华丽、内容丰富的大作。

其他新闻

《最终幻想艺术博物馆》

SQUARE汇集了天野喜孝和野村哲也插画的画集《最终幻想艺术博物馆》(《FINAL FANTASY ART MUSEUM》)，目前已经出到了第四本——《FFX》专辑。画集的定价都是333日元，每本画集还都带有10张卡片。这次的第四本画集收录了众多《FFX》的著名场面，让玩家再次感动！



大家可以看一下以下《FINAL FANTASY MUSEUM》各集的收录内容，注意内容的安排是有规律的，1～3、4～6、7～9分别散布在前3集中，而第四集则为《X》的专辑。

www.plumbook.cn

FIRST EDITION：《FFI · FFIV · FFVII》

SECOND EDITION：《FFII · FFV · FFVIII》

THIRD EDTIOIN：《FFIII · FFVI · FFIX》

《METAL GEAR SOLID2》原声音轨第二弹

KONAMI将发售第二张《METAL GEAR SOLID2》原声音轨——《MGS2 SOUNDTRACK2：THE OHTER SIDE》，发售日定为1月26日，定价为2548日元（含税）。第二张CD将收录20首曲子，包括游戏中可操作部分的音乐及上一次未收录的剧情演示场面音乐。

音乐在保持原貌的同时，还将进行一些重新混音。这次的曲目如下：

01. Tanker Incident	11. Arms Depot
02. The Elevator up to Hell	12. Memories of Hal
03. Vamp's Dance	13. Twilight Sniping
04. Infiltration	14. Will the Virus Still Work?
05. Battle	15. Comradeship
06. Peter's Theme	16. Reminiscence
07. Countdown to Disaster	17. Arsenal's Guts
08. Lady Luck Revisited	18. Prelude to the Denouement
09.Yell "Dead Cell"	19. Father and Son
10.Metal Gear's Already Active!	20. Freedom to Decide

MGS2第一张CD是与游戏同时发售的（11月29日），主要收录了片尾主题歌及剧情演示中的音乐，共有17首曲子。CD中的剧情演示的背景音乐就是由Harry Gregson-Williams作曲，片尾主题歌由村中りか作曲，村中りか也是前作MGS的主题歌《THE BEST IS YET COME》的制作人。售价2427日元（不含税）。曲目如下：

01. "Metal Gear Solid" Main Theme	09. Big Shell
02. Opening Infiltration	10. Fortune
03. Russian Soldiers from Kasatka	11. Kill Me Now !
04. Olga Gurlukovich	12. Vamp
05. Metal Gear ?	13. The World Needs Only One Big Boss !
06. Revolver Ocelot	14. It's the Harrier !
07. RAY escapes	15. Arsenal is Going To Take Off !
08. Can't Say Good Bye to Yesterday（钢琴版）主唱：Carla White	16. Who Am I Really ?
	17. Can't Say Good Bye to Yesterday 主唱：Carla White

XBOX的组装线直击

为了大批量生产XBOX，微软委托世界知名的电脑组装厂商Flextronics International全力组装XBOX，并分别在墨西哥、匈牙利设立工厂组装，而其

中匈牙利的工厂还因为创造了5000个工作机会，在今年1月受到了匈牙利政府的感谢。

为了赶上XBOX的出货进度，使今年年底北美出货量能够达到150万台，以及明年欧洲、日本各150万台的出货量，墨西哥与匈牙利的XBOX生产线都在全力赶工中，半导体秆行业发达的台湾也有两大半导体龙头厂商台积电与联电参与了XBOX核心芯片的生产。

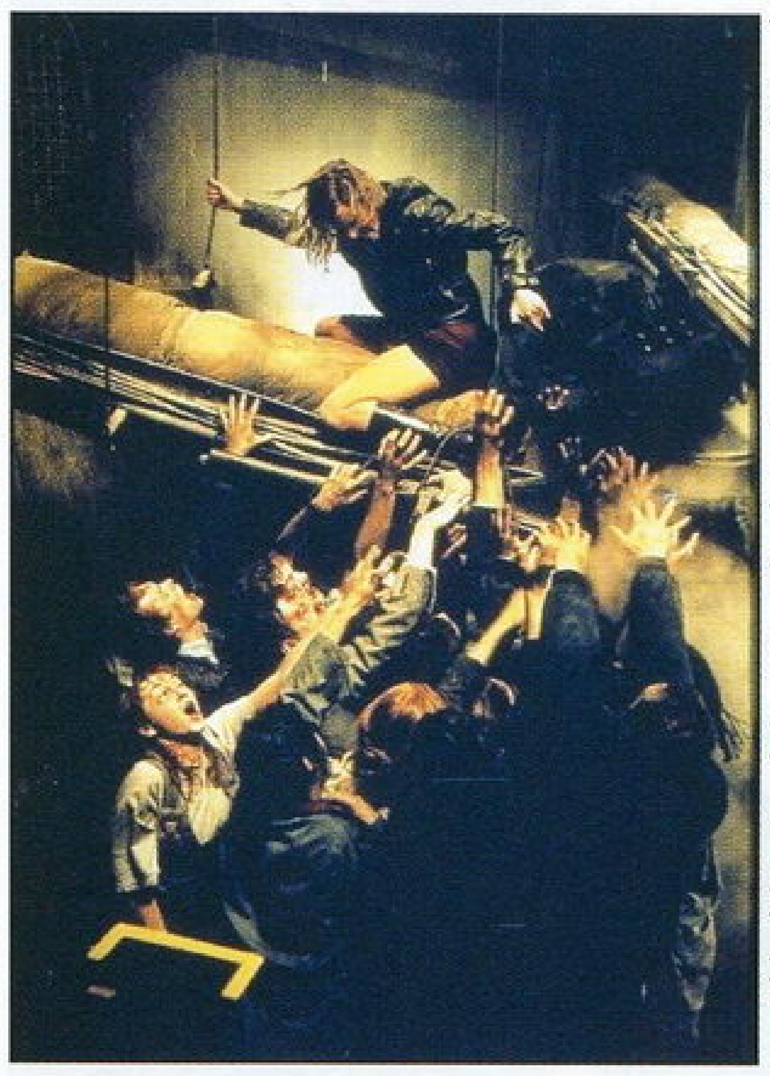
CAPCOM赠送《生化危机》礼物

CAPCOM将在12月8日至2002年1月8日期间，从订阅CAPCOM官方网站的“CAPCOM MAIL MAGAZINE”的玩家中抽选100名幸运者，赠送《生化危机》相关礼物。

这些礼物非常有趣，包括一件胸部带有“BIOHAZARD”标志的皮衣、一把印有“UMBRELLA公司”标志的伞（-_-!）、一个带有“BIOHAZARD”警告标识的小垃圾箱。（笑）

《生化危机》电影举行海报征集活动

又是一条和《生化危机》有关的新闻，目前《生化危机》电影在SONY的电影专门网站上发布了一条关于征集海报的通告。海报的主要设计要求为必须有标题文字和制作人员表，同时官方网站也提供了设计海报所需的原影片的一些剧照，活动终止于2001年12月31日。



如果你自认为对设计海报很有一手，同时也是《生化危机》的超级FAN，那就可以考虑为《生化危机》电影设计一张海报，说不定就是你独具创意的海报被选中噢。被选中的海报将会直接被《生化危机》电影作为官方海报！

《生化危机》电影——《RESIDENT EVIL》将于2002年4月5日在美国上映。

短消息

◆GBA可4人连线一起合作战斗的A · RPG《光明之魂》的发售日已经确定在2002年3月28日。

◆根据北美游戏厂商THQ透露，任天堂有意调降GBA的游戏开发权利金，希望进一步吸引游戏厂商加盟GBA。GBA推出短短半年内已经全球出货1000万台，而且软件销售成绩同样不俗，任天堂调降GBA权利金不但让加盟厂商有更多利润，也进一步巩固了GBA掌上主机的王者地位，这样其他竞争对手将更难与GBA竞争。

截稿前紧急特报！

《最终幻想X国际版》最新情报！

《最终幻想X国际版》于1月31日发售，售价7800日元（原《最终幻想X》为8800日元），两枚DVD-ROM，附赠的DVD收录：主题歌《素敌だね》演唱者RIKKI的广告片断、《FFX》的电视广告动画合集、日本及美国各配音者的访谈等等。

游戏这次的配音选用的是英语，字幕为日语。游戏的封面的写着“这是另一个‘X’。”可以看到“《FFX》的另一个故事”。

《最终幻想X国际版》终于确定了所增加的新要素！所增加的新要素包括：

◆增加《国际版》才有的SHPERE盘！！

◆追加新的能力！！！

◆增加新的BOSS战！！

◆追加召唤兽战斗！！

◆武器可以进行自由分类整理！

M-SMV
www.plumbook.cn

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME

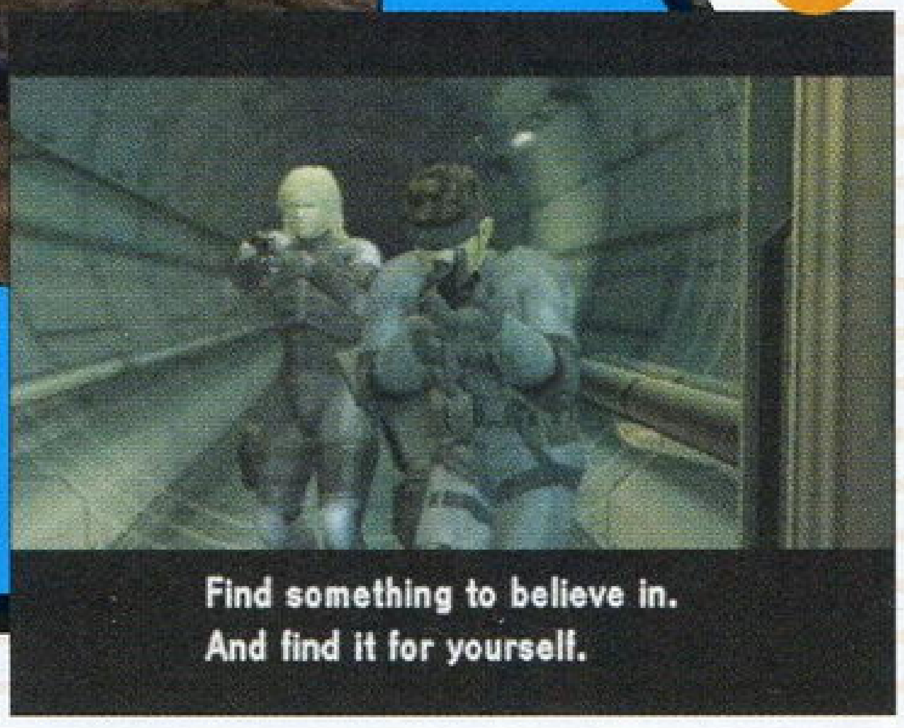
日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2001年12月3日～12月9日

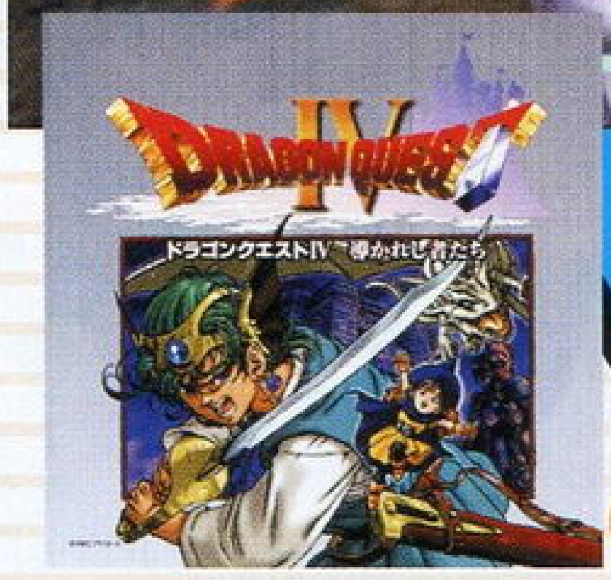
名次	游戏名称	资料
1	机动战士高达 连邦 VS. 吉翁 DX NEW!	CAPCOM■PS2■ACT■2001-12-06■39万4950套◆累计39万4950套
2	合金装备 索利德2 自由之子	KONAMI■PS2■ACT■2001-11-29■9万5374套◆累计56万0546套
3	勇者斗恶龙IV	ENIX■PS■RPG■2001-11-22■7万5299套◆累计84万0004套
4	全明星大乱斗DX	任天堂■NGC■ACT■2001-11-21■7万0175套◆累计50万4000套
5	怪物农场 NEW!	TECMO■GBA■SLG■2001-12-07■4万8091套◆累计4万8091套
6	梦幻骑士III NEW!	ATLUS■PS2■RPG■2001-12-06■4万4266套◆累计4万4266套
7	魔法假日 NEW!	任天堂■GBA■RPG■2001-12-07■4万1133套◆累计4万1133套
8	暴转 SHOOT BAYBLADE 激斗 NEW!	ブロッコリー■PS2■ACT■2001-12-06■3万8342套◆累计3万8342套
9	樱大战 GB2 NEW!	SEGA■GB■RPG■2001-12-06■2万4167套◆累计2万4167套
10	多罗的假日 NEW!	SCEI■PS2■AVG■2000-11-29■2万2337套■累计2万2337套
11	洛克人 X6	CAPCOM■PS■ACT■2001-11-29■2万1783套◆累计5万4634套
12	SEAMAN～禁断的宠物（麦克风捆绑销售版）	SEGA■PS2■ETC■2001-11-15■2万0019套◆累计19万2212套
13	PIKMIN	任天堂■NGC■RTS■2001-10-26■1万9363套◆累计20万5645套
14	吸血诡夜 NEW!	NAMCO■PS2■光枪STG■2001-12-06■1万8875套◆累计2万3550套
15	数码怪兽外传 NEW!	BANDAI■PS■FTG■2001-12-06■1万8388套◆累计1万8388套
16	ICO NEW!	SCEI■PS2■A·AVG■2001-12-06■1万7165套◆累计1万7165套
17	K-1 WORLD GRAND PRIX 2001 NEW!	KONAMI■PS2■ACT■2001-12-06■1万6862套◆累计1万6862套
18	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EA SPORT■PS2■SPG■2001-12-06■1万6136套◆累计4万6539套
19	真·三国无双2	KOEI■PS2■ACT■2001-09-20■1万3767套◆累计66万7101套
20	雷盖亚 决斗传奇	SCEI■PS2■RPG■2001-11-29■1万1821套◆累计3万1723套

短评：这一期的排行榜变化实在太大了，上榜的几乎全是新游戏。机动战士高达在日本常胜不衰20余年，以其为题材的游戏数不胜数。凡是以高达为题材的游戏一直都卖得不错，这款移植至街机的《机动战士高达 连邦VS.吉翁DX》刚一推出就立刻飙升到销售榜第一位，其风头甚至盖过了PS2年度最大作《合金装备 索利德2 自由之子》。说到《MGS2》，游戏在欧美地区狂受欢迎，出货量轻而易举地就突破了200万大关，而在日本虽然反响也很不错，但是却无法和《FF》等系列相抗衡，看来最合日本玩家口味的还是只有RPG。由于内地很多游戏都是由香港渠道进入内地，所以香港的游戏价格直接影响到内地。由于这次香港地区货源充足，《MGS2》的普通版本售价还算合理，但是其限定版竟然最高被炒到了1700元人民币，至今仍然居高不下。值得一提的是，NGC的《全明星大乱斗DX》在PS2大牌游戏的围攻下还是"杀"出了自己的一片天地，创造了50余万的销量，不得不佩服任天堂的实力，这么说日本所有的NGC用户几乎都购买了这款游戏。

NO.1



NO.2



NO.3

日本最新主机销量排行榜

2001年11月19日～2001年11月25日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
NGC	12万9377台	42万8788台	60.6%
PS2	3万7381台	273万7297台	17.5%
GBA	3万3146台	351万6216台	14.6%
PSone	7637台	19万0526台	3.6%
WSC	5218台	26万7051台	2.4%
GB	2046台	48万2312台	1.0%
N64	564台	7万2124台	0.3%
DC	119台	26万8822台	0.1%
其他	445台	17万3095台	

短评：虽然这个数据是上个月底的，但是却相当有意思。无数任天堂迷期盼已久的NGC年度大作《全明星大乱斗DX》终于在11月21日如期发售了。接下来的两周简直成了NGC的节日，每周销量都超过了10万台，这个数字几乎等于以前NGC两个月的销量总和。从这一点就可以看出任天堂在日本仍然拥有巨大的号召力，同时也说明现在的NGC是多么缺乏大作的支持。根据最新资料显示PS2降价了之后，每周销量已经超过了15万台，看来SCEI的这一举措是相当成功的。12月13日PS2行货已经正式进入香港，内地的各大专卖店也纷纷调低了PS2的价格，最低价格甚至只要2000元，由于各地行情不同这里只是提供一个参考价格。

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA
2	VR战士 4	FTG	SEGA
3	机动战士高达 连邦VS.吉翁DX	ACT	BANDAI
4	铁拳 4	NAMCO	FTG
5	太鼓之达人 2	MUC	NAMCO
8	格斗之王2001	FTG	EOLITH
7	POWER SMASH 2	SPT	SEGA
8	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	CAPCOM
9	VR射手 3	SPT	SEGA
10	RACE ON	RAC	NAMCO

短评：《格斗之王2001》终于来到了"日本街机排行榜"上，这是本次排行榜最大的变化。由于"《KOF》系列"的基板价格比较便宜，相信不久便可以在国内普及开来。听街机店的老板说最近《VR战士4》的价格也在向下跌落，真想早日在这里的街机厅看见啊！

文：SOUL

铁拳 4

TEKKEN 4

YOU FOUGHT THEM ALL.
YOU BEAT THEM ALL.
YOU THINK YOU HAVE NO EQUAL.
YOU'RE WRONG.
THE FIGHT OF YOUR LIFE.
JUST BEGINNING...

激动人心的《铁拳 4》PS2 版终于正式公开了开发画面及部分原创要素，移植度是当然的 100%！

不可否认，“《铁拳》系列”历来都是家用机游戏中的宠儿，这也与系列作对家用版附加要素的重视有关。这次的《铁拳 4》PS2 版的报道将特别带给大家三位 PS2 版《铁拳 4》制作者的访谈，访谈的主要内容就是原创要素！

PS2	NAMCO	FTG	1～2 人
	预定 2002 年 3 月下旬发售		未定
DVD-ROM	未定		

最新 PS2 版画面公布

本次报道所公开的画面全部是 PS2 版画面！画面素质与街机版完全相同。也可以看出游戏的完成度已经很高，考虑到街机版《铁拳 4》采用的是几乎和 PS2 主机相同的 SYSTEM246 基板。所以 NAMCO 在移植上不需要花什么力气，这也让他们有足够的时间来全力制作 PS2 版的原创要素，这一点让人兴奋。

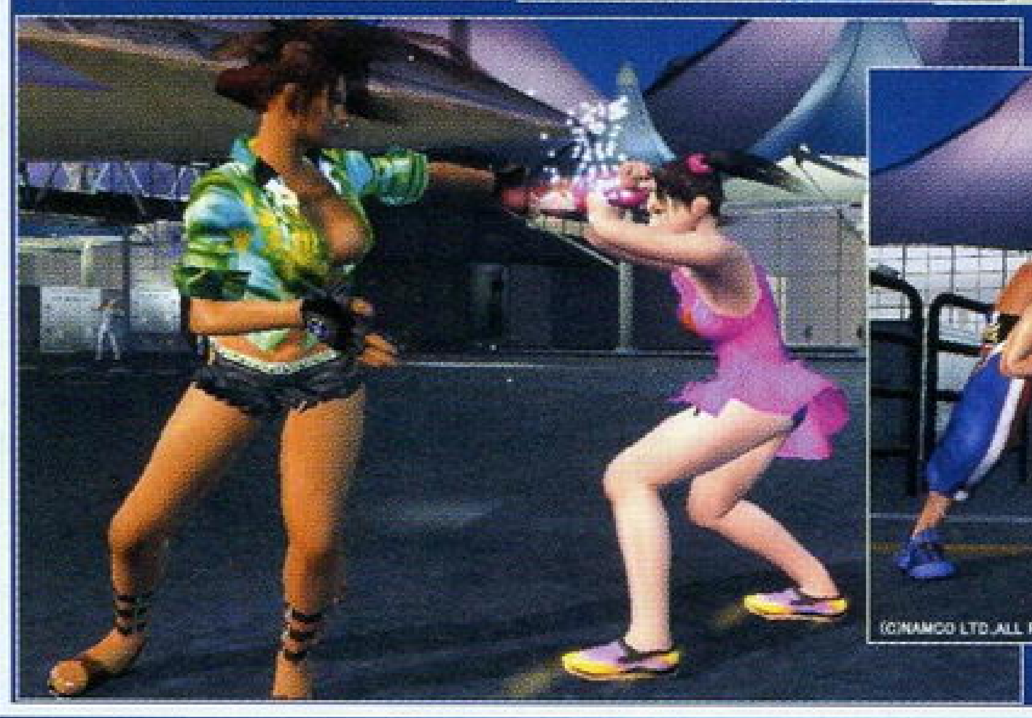
全新的故事演绎方式！

这就是《铁拳 4》PS2 版所公开的第一项原创要素！在街机模式中将会插入各角色的独具特色的故事描述方法，类似铅笔素描风格的插画。下面公布 5 位角色的插画及他们在游戏中的雄姿。关于插画中的故事简介，详细的请见本刊 2001 年 8 月 A（总第 36 期）“前线狙击”栏目。

STEVE FOX

史蒂夫·福克斯

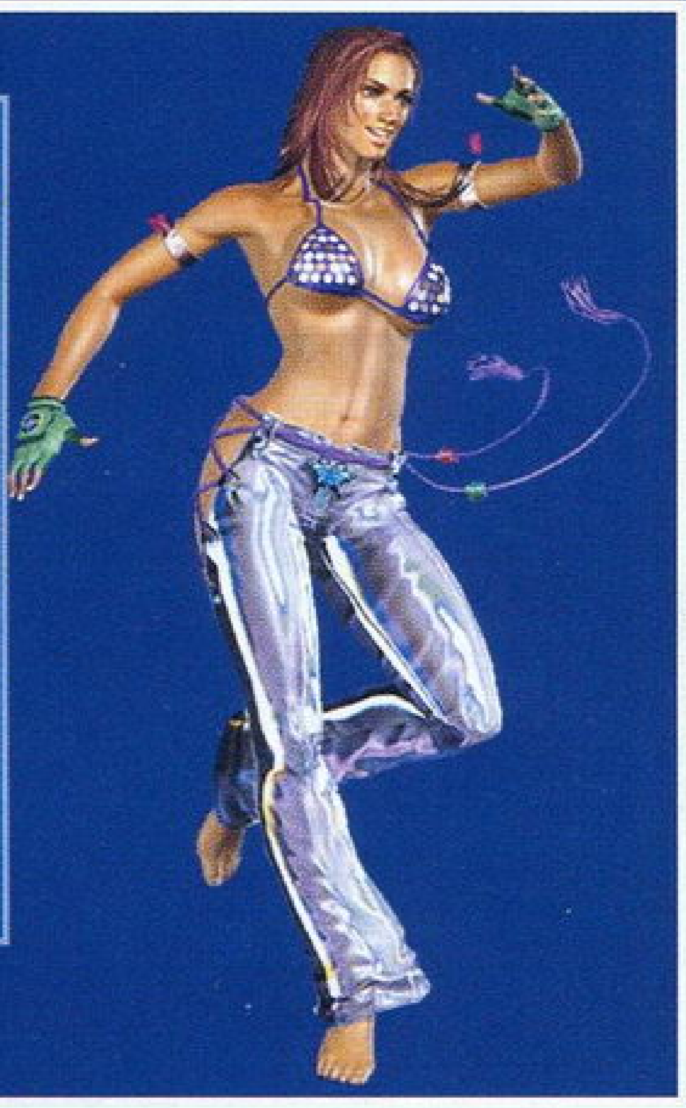
“《铁拳》系列”中第一次加入拳击手型的角色。按下腿键可以让史蒂夫做各种各样的特殊动作。虽然只能使用拳头攻击，但同样能够变化多端，而且节奏极快，是本作的超强力人物之一。

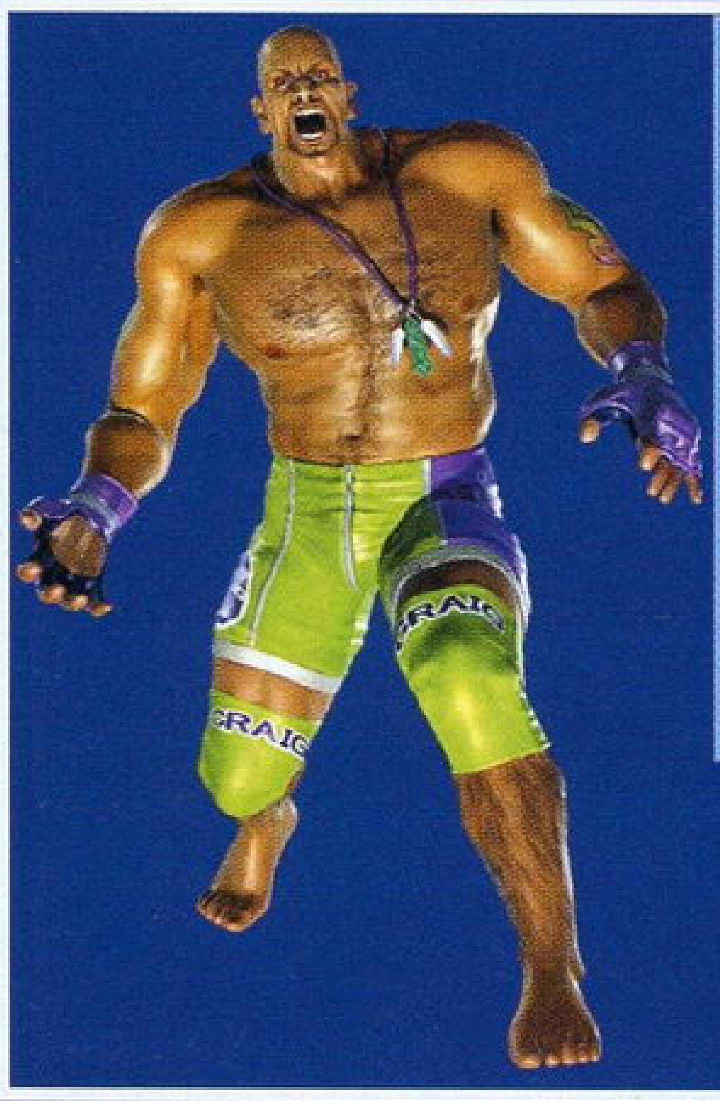


CHRISTIE MONTEIRO

克里斯蒂·蒙特罗

克里斯蒂完全继承了前作中卡波卫勒舞的使用者艾迪的所有技法，姿态优美、让人赏心悦目的卡波卫勒舞与美女结合在一起会产生怎样的效果呢？请看克里斯蒂的表演。

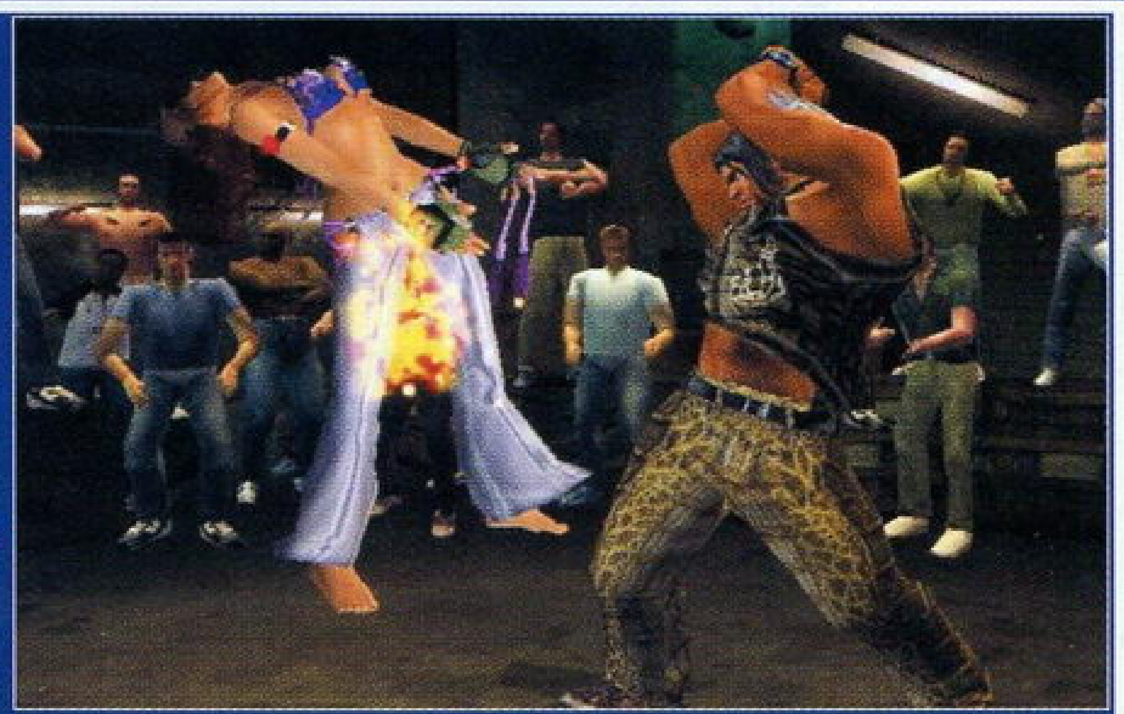


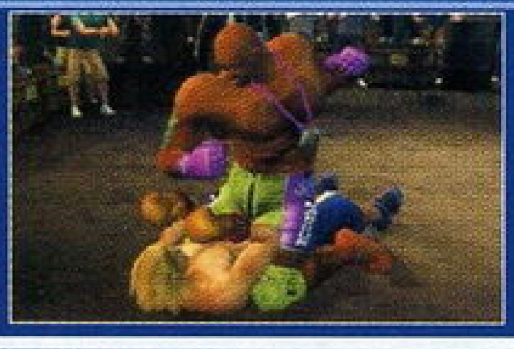


CRAIG MARKUK

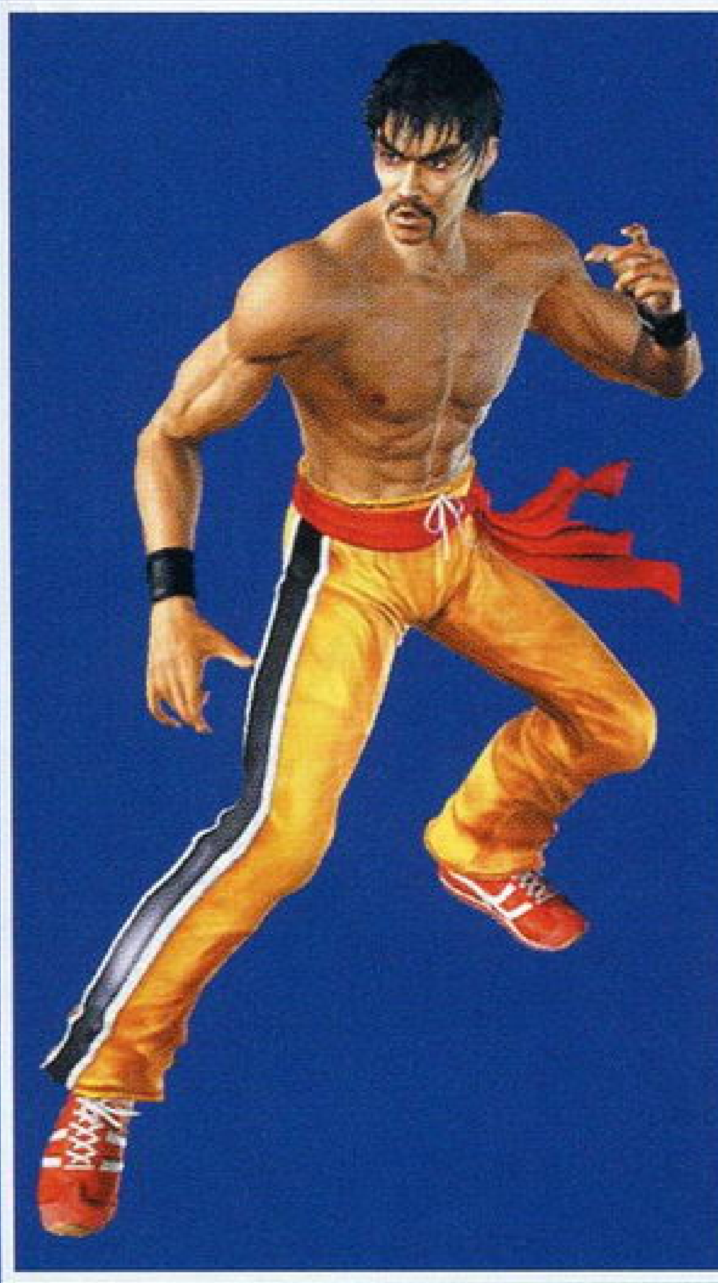
克雷格·马杜克

具有MOUNT POSITION 等技巧的克雷格是一位身体巨大的壮汉，左耳的缺口是他的标志之一。因为酒后斗殴而失手杀害 ARMOR KING 而与铁拳大赛结缘。





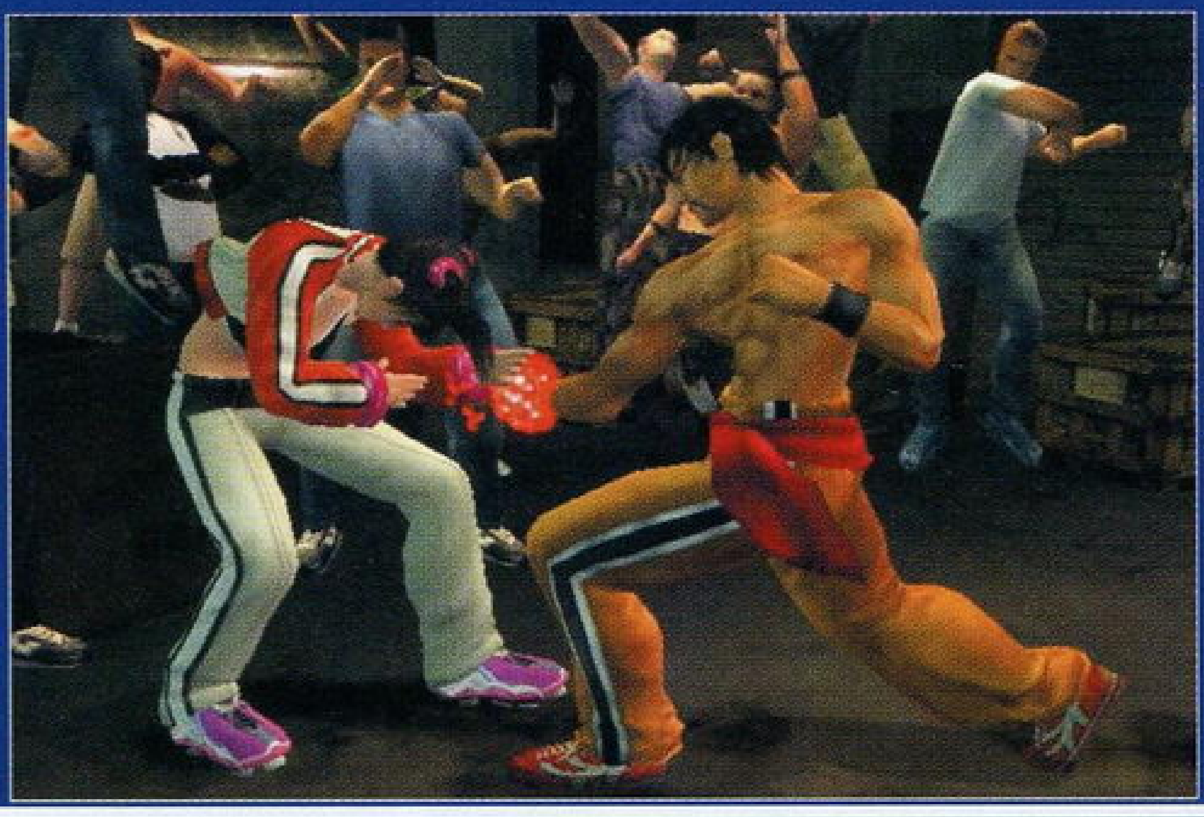
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

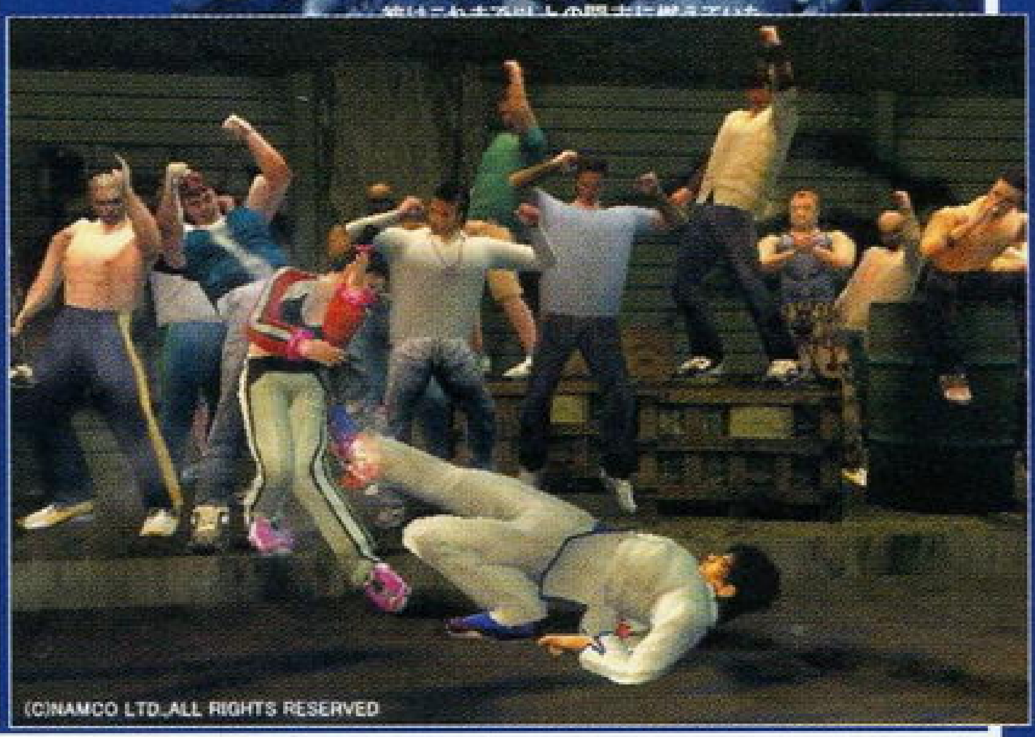


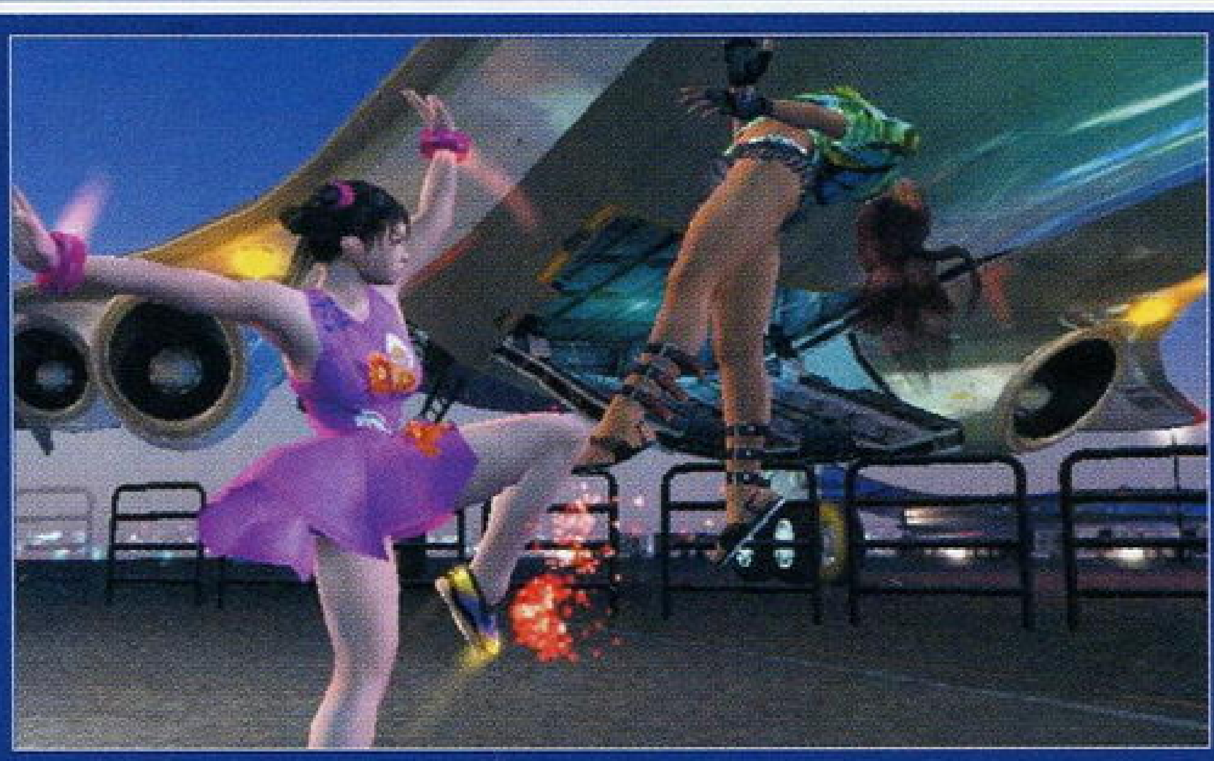
MARSHALL LAW

马歇尔·洛

是前作福雷斯特·洛的父亲，也是《铁拳1》和《铁拳2》的主力角色。这次自己亲自参加铁拳大赛，（取代了儿子的地位出场）是迫于自己的中国餐馆连锁店的破产。







LING XIAOYU

凌晓雨

从《铁拳3》起加入的人气角色，攻击变化多端，以凤凰架式最有代表性。因为坚信风间仁一定会出现在铁拳比赛中而参加了铁拳大赛。

《铁拳4》（PS2版）开发访谈

——PS2版有什么样的原创模式？

木元：家用版的“《铁拳》系列”一项是少不了“生存模式”和“组队战模式”的。另外我们还会加入类似“铁拳球”那样的小游戏。

——不会有“铁拳球”了吗？

木元：暂时决定小游戏只让它出现一次。

——会出现的原创角色呢……

木元：那还是秘密哦。不过制作队伍都很想增加原创角色……

——那么在《铁拳TT》时所出现的布鲁斯等人会再次出现吗？

高桥：因为时代背景的原因，他们的出现就太勉强了。

——尽管有些勉强，但稍微改一下设定不行吗？

米盛：难道又要搞“冷冻睡眠”？（笑）（编注：指妮娜和安娜经过15年的冷冻睡眠后又复活了）

——PS2版的《铁拳4》会重新调整各项技能的平衡性吗？

米盛：因为我们想让玩家在家用机上练习，再到街机上对别人对战，基于这样的用意，我们不会对家用机版的平衡性进行调整。

——有些角色有很强的攻击……

米盛：确实感觉有这样的情况。但是如果没有那个就会变成一个很没意思的游戏了。

——场地的数量会增加吗？

木元：不会有增加。因为这是“《铁拳》系列”第一次完全移植。

——嗯，难道《铁拳TT》没有完全移植……

木元：制作《铁拳TT》的时候，动作数据有进行了一些删减。而这次就是100%相同了。只要是街机版有的招式就一定会出现在家用版中。

高桥：《4》和《TT》相比，动作变得更加细致了。比如站立时人呼吸的样子等，总之会让人感到相当自然。

——《4》中有一些输入时机很难以把握的招式，练习模式中会提供这些招式的输入练习吗？

米盛：按键的时机会以很直观的形式来供大家练习，另外也提供连续投技的输入时机的练习。

——这太令人高兴了。

米盛：我自己都很喜欢有这样的设定。（笑）

——除了开场动画以外，还会加入什么动画？

高桥：结局是用动画来表现的，量相当大啊。

——图像方面是完全移植的吧？

米盛：是这样的。反倒是在最近一些高级的家用显示器或电视上，可以看到比街机版更漂亮的画面。

——最后PS2版还会有什么精彩的地方？

木元：菜单画面看起来会条理清晰，因为觉得以前暂停后的菜单看起来有些费力。我们也花了大量的精力在其他附加模式上，因此请大家期待吧。

“《铁拳》系列”的开发三人众

木元昌洋

（Komoto Masahito）

《铁拳4》的总指挥，以前很擅长使用妮娜，现在又开始使用凌晓雨。总之他喜欢用那些连续攻击力比较强的女性角色。

高桥和男

（Kazuo Takahashi）

主要负责铁拳各角色的动作的制作。并且要检查所有角色的动作的质量。他喜欢的角色有史蒂夫和风间仁。

米盛佑一

（Yuiti Yonemori）

主要负责各项招式的调整。现在正忙于制作练习模式。对战时他主要是使用一八。（SOUL：哇，他不会擅自把一八调得过强吧？）

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

创世方舟：灰烬 GALERIANS:ASH 创世方舟

文：邪魔天使

曾在1999年发售的《GALERIANS》是一款讲述一群超能力者相互激烈战斗的动作游戏。新作《GALERIANS：ASH》是在前作数年后的世界，人物设定仍然是由漫画家田岛昭宇担纲。新一次的超能力者之战马上开始！

PS2	ENTERBRAIN	ACT	1人
	2002年4月		未定
DVD-ROM	—		

目标是破坏超级电脑DOROTHY？

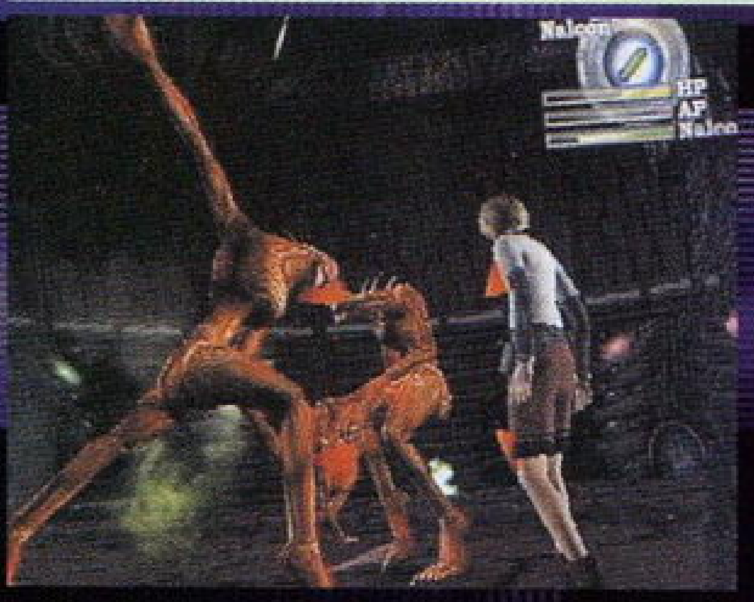
西历2522年，城市已经由次世代电脑DOROTHY负责管理和营运。可是，DOROTHY对于人类的命令开始不服从，并自行开始了改变人类遗传因子的试验，制造出拥有超能力的人，而游戏中的主角利奥和莉莉亚，则背负着破坏DOROTHY的使命，随之而来的将是一场激烈的战斗……

▲目标是要破坏次世代电脑DOROTHY?

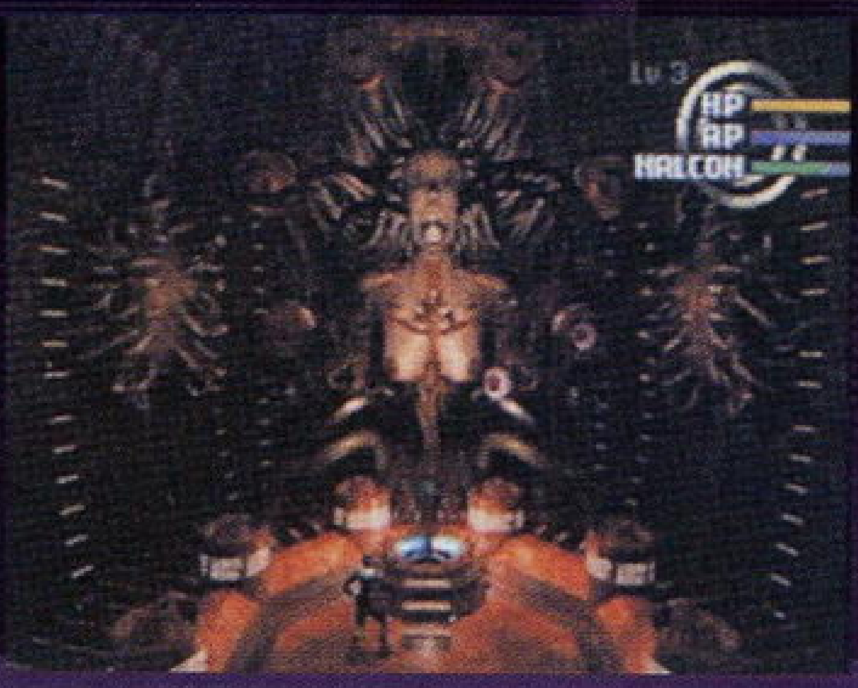
◀◀她的真正身份是……？

捕捉敌人的新系统

新作《GALERIANS:ASH》中，加入了一个捕捉敌人的新系统“LOCK ON”。在敌人出现的时候，使用这个“LOCK ON”系统便可以正面捕捉到敌人，接着便可以对其进行有效攻击。



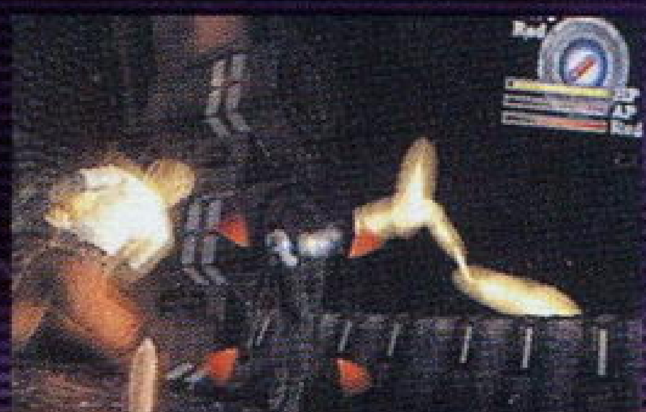
活用这个系统便可以准确地攻击敌人了



比前作更加出色的操作更适合初玩者的使用

操作超能力者的战斗

在该作中，玩家可以操作主人公利奥运用各种不同的超能力去攻击敌人。可运用的超能力一共有3种，各位需要根据不同的情况和力量来发动攻击，可是当超能力发动至中毒状态时，便会出现暴走的现象。



登场人物

利奥

利奥是次世代电脑DOROTHY的开发者STEINER博士的儿子，本作主人公。

莉莉亚

拥有读心术能力的少女，亦是本作中的女主角。

超强冲击波

这是一种威力较大的攻击，适用于远距离发动冲击波来攻击敌人，如果近距离攻击的话可以发动会心一击！

RED

可以令敌人的分子高速震动，并利用超能力产生出高温的火焰来攻击敌人。可在地上点起火焰，使敌人“移动不能”。

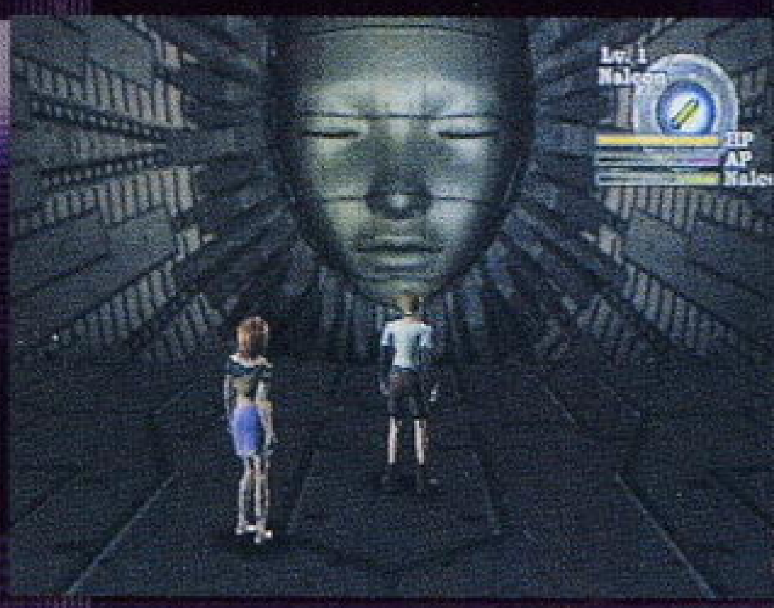
D FERRON

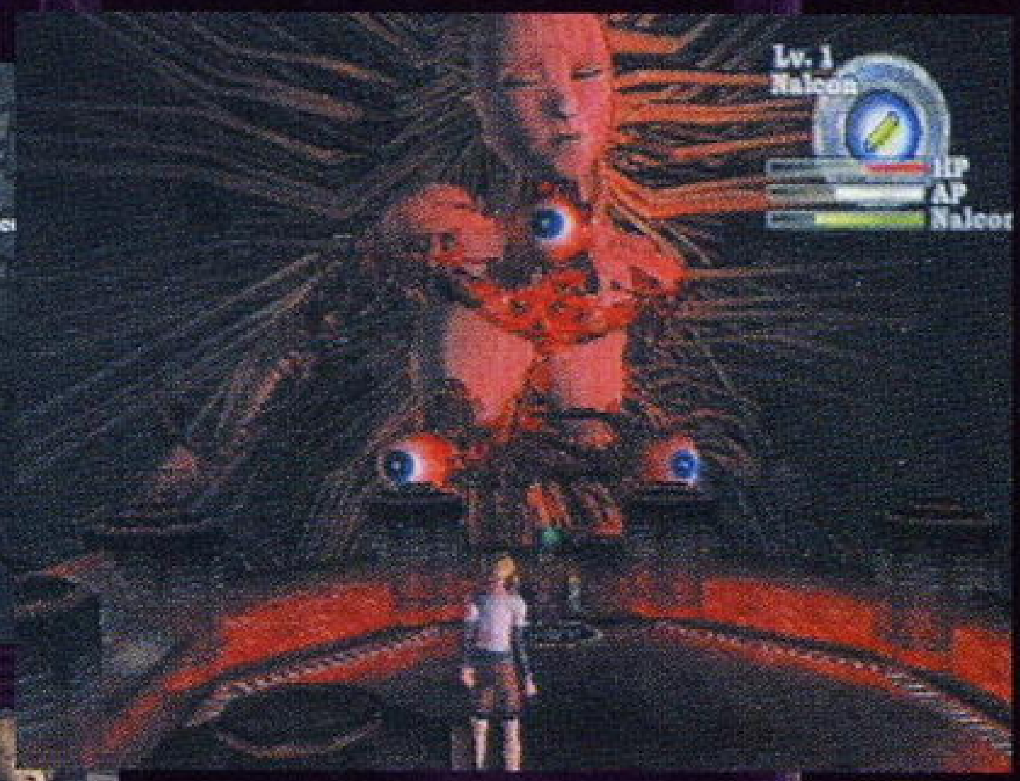
在角色身边数米的范围内形成一种反重力场的状态，可以把敌人或物件浮在空中，并能将其锁定再加以攻击。

暴走状态

当发动超能力至AP中毒度高的时候，便会出现暴走的状态了。

利用不可思议的超能力来进行战斗？！





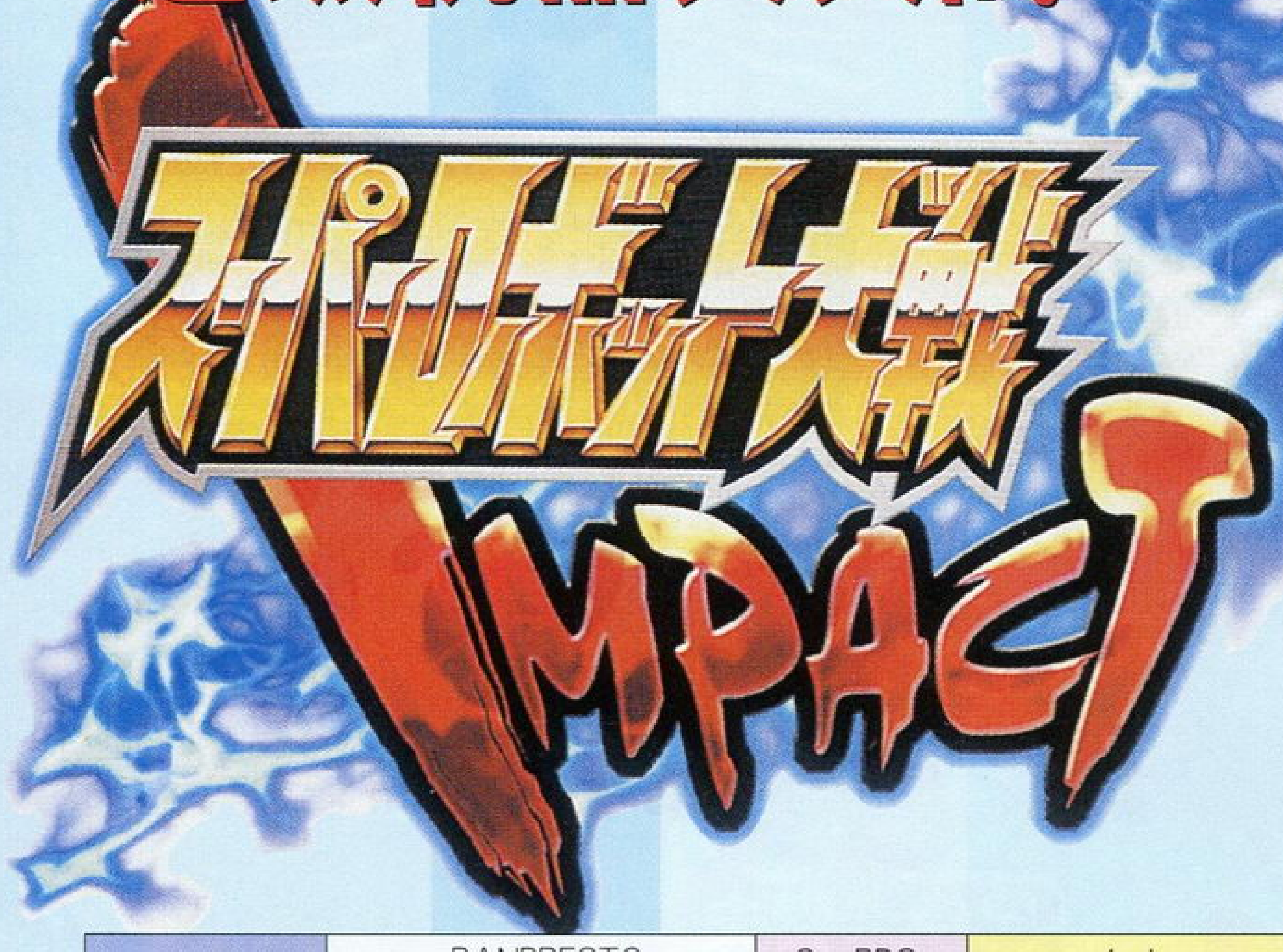
编者观感

和前作一样，玩家同样是可以操作一些拥有超能力的角色来进行一场又一场的激烈战斗。邪魔天使认为该作在故事和画面上给人的惊喜并不大，但是可以利用超能力和敌人进行战斗，在感觉上较前作的确有很多变化，而且这种非现实的游戏相信会有一定的支持者吧，请关注本刊今后的续报。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超级机器人大战IMPACT

文：D·S



PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年3月发售		未定
DVD-ROM	限定版9980日元		

登场作品一览表（★号表示新登场作品）

超兽机神断空我
★MACHINE ROBOT 古罗雷斯大反击
★破邪大星弹劾凰
★机动战舰NADESICO
★忍者战士 飞影
机动战士高达
机动战士高达0080 口袋里的战争
机动战士高达0083 星屑的记忆
★机动战士高达 第08MS小队
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达 F91
机动武斗传G高达
无敌超人神宝3
无敌钢人泰坦3
圣战士旦拜因
铁甲万能侠
大魔神
巨魔神
三一万能侠
盖塔G
真·盖塔（原作漫画版）
超能电磁侠
勇者莱汀
BANPRESTO ORIGINAL（原创机体）

新的作品初次接触，令人热血沸腾的旋律再次响起！
终极进化完美再现，使人不能自拔的魅力难以忘怀！

人物特写超魄力！！

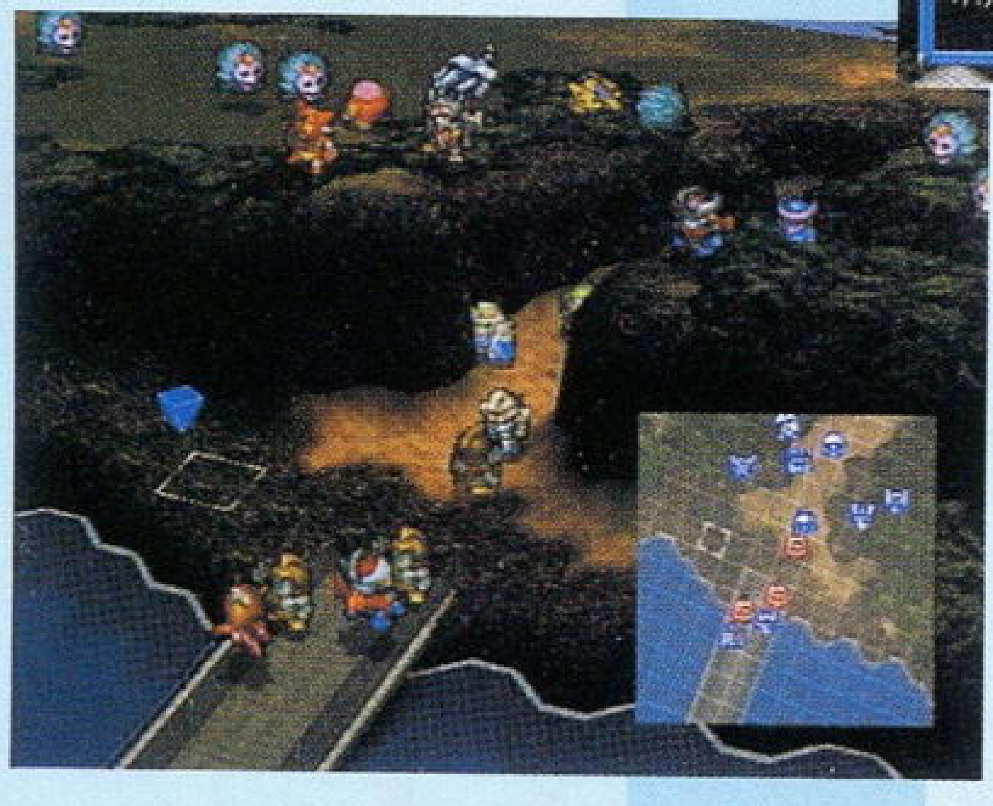
在战斗画面中机师准备发动必杀技的时候，都会出现他的特写画面，加之令人热血沸腾的角色配音，使玩家的投入度直线上升！

所有的“机战迷”现在一起欢呼吧！BANPRESTO参入PS2后的“《机战》系列”第一弹《超级机器人大战IMPACT》完全引爆！！这一次的新作将延续《机战α》的制作风格，强调系统的缜密和画面的魄力，并且更让玩家兴奋的是在这款新作当中将加入5部动画名作中的机器人，虽然这些名作都已经在其他版本（WS、GBA、N64）的“《机战》系列”中出现过，但是这并不影响它们在新作中的震撼力。此外战斗版图和地形效果等要素将被进一步强化，战斗过程以全动画化表现，绝对令人期待。下面D·S就和大家一起进入“IMPACT的世界”！

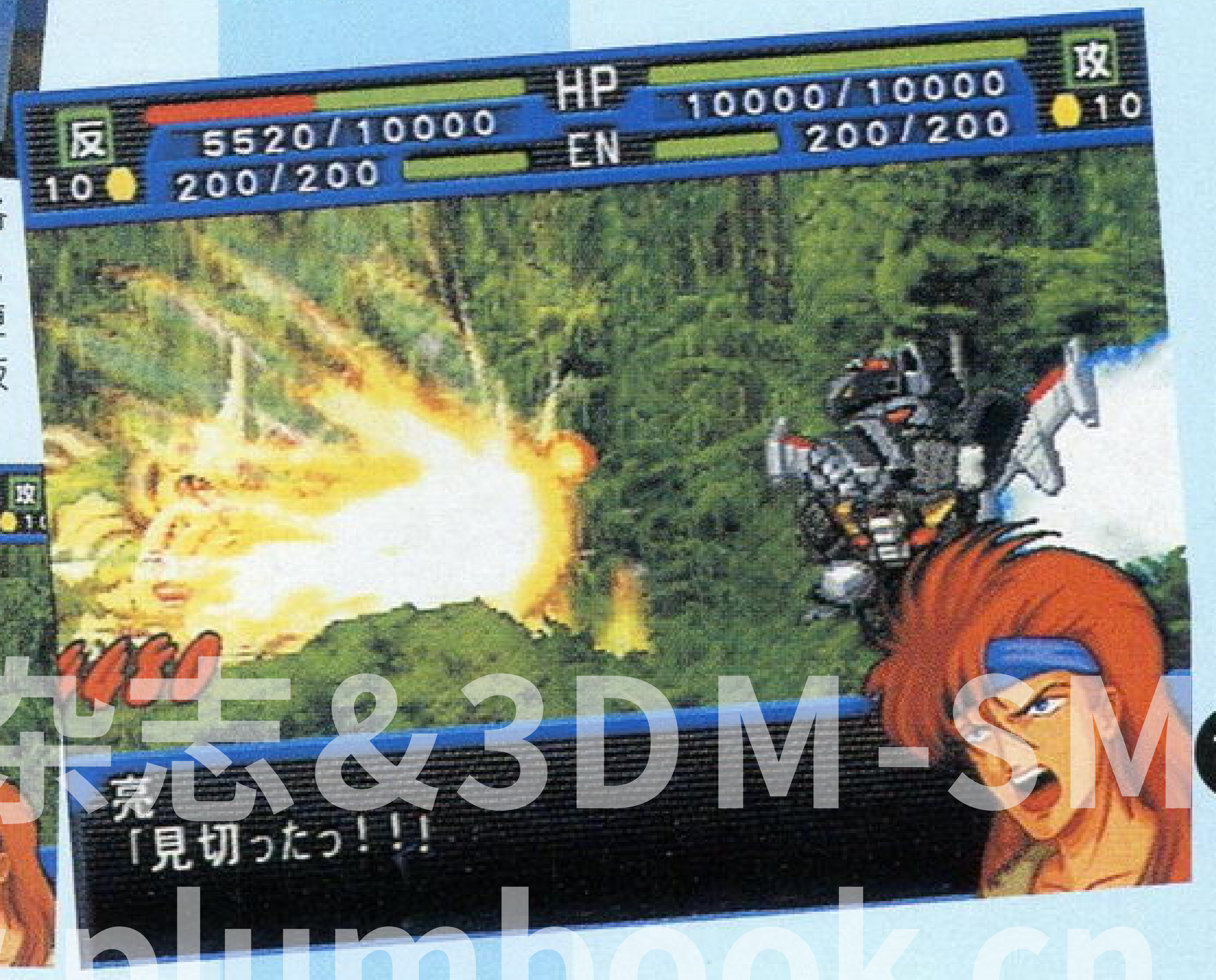
故事背景

以“一年战争”和“古利布斯战役”这两场战事为开端，引发同时期的数次战乱，而最后将这些危机解除的就是被称为“超级机器人”的一群拥有最强力量的机体。不过，即使这样仍然没有能使地球圈的和平维持多久，连邦政府上层的军备缩减政策刚实施了一段时间，便立即遇上了“比加星联合军”的侵略。接着就是“新·吉翁”的崛起，再加上被称作“木星蜥蜴”的谜之无人兵器军团的来袭……以地球圈为中心狂飙起来的战乱风暴已经到来，然而这一切只是开始而已……

版图的大进化！！



战斗版图以华丽的3D形式表现，各机器人研究所被忠实地再现出来，能够使玩家一目了然，地形效果更加重要，并且画面右下面还有2D版图作为参考。



著名的机体又有了新的必杀技，敬请期待！！

梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

MACHINE ROBOT 古罗雷斯大反击

拥有思想的机器人“超生命体MACHINE ROBOT”，在它们所居住的惑星古罗雷斯上，存在着一种能够产生出永恒生命的“超能量”。根特拉军团为此能量而发动了一连串的攻击，众机器人便集结起来抵抗敌人。主人公罗姆在日本可是具有一定影响力的。

CHECK！会话

当完成每一关的战斗之后，便会进入角色之间对话的内容部分。这款新作中的会话部分将变为以前两段分割的视窗形式。包括《机战α》在内的近期系列作品中常以单一视窗形式作为主流，这一次延续《机战A》的设计使用以往的风格，把对话双方的台词都显示出来，可以让玩家更容易理解对话中的含义。

新加入的作品，会使整个故事发生什么变化呢?

→↑以传说中的名刀“剑狼”召唤出机器人克伊留。

←主人公罗姆所使用的拳法被称为“天空宙心”是由机器人巴伊卡索夫召唤雷电的力量。

↑必杀技“天空宙心拳”的炸裂演出！令FANS热血沸腾！！

新的战斗力

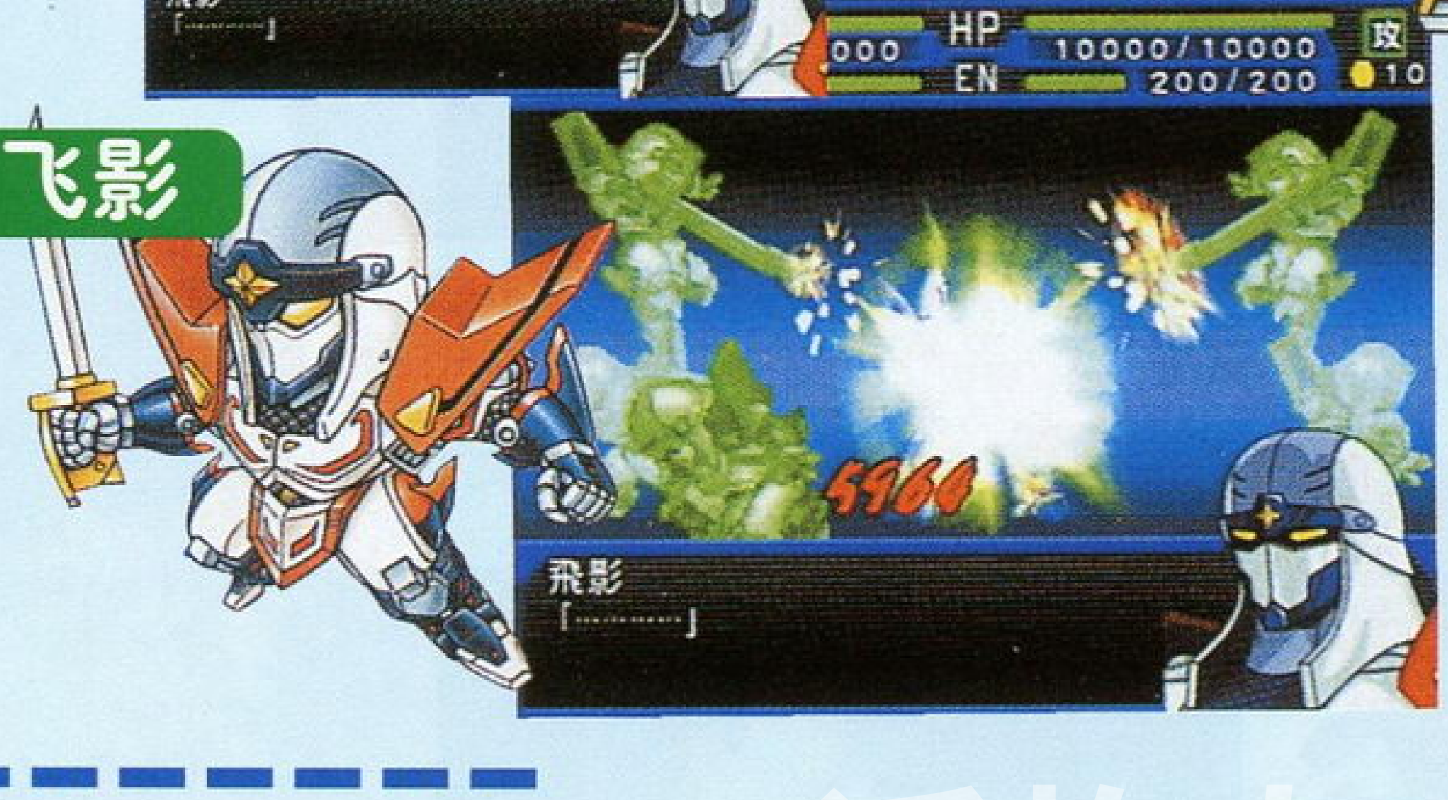
如引言所述，以新规形式加入的作品有5个，它们将以全新姿态出现于PS2版中。而这些作品分别是《MACHINE ROBOT 古罗雷斯大反击》、《破邪大星弹劾凰》、《机动战舰

↓→久违了的两部名作中的主角机器人都将在新作中登场，怀念啊

←飞影和兽魔合体成主角驾驶的机器人“黑狮子”。

→拥有分身能力的飞影，一定会在战斗中充分发挥自身的能力。

↓神出鬼没的忍者型机器人飞影，主力武器是刀和激光弓。



西历2200年，人类移居火星后不停地进行开拓工作，可是突如其来的宇宙船还有追赶而至的THE·BOOM星军队带来了危机，然而危机都被一部忍者模样的机器人化解了。该作品内的谜之机器人飞影，能与其他机体自由组合。这是继WS版的《机战COMPACT》之后飞影的第二次出现。

忍者战士 飞影

传说中的忍者出现！！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

破邪大星弹劾凰

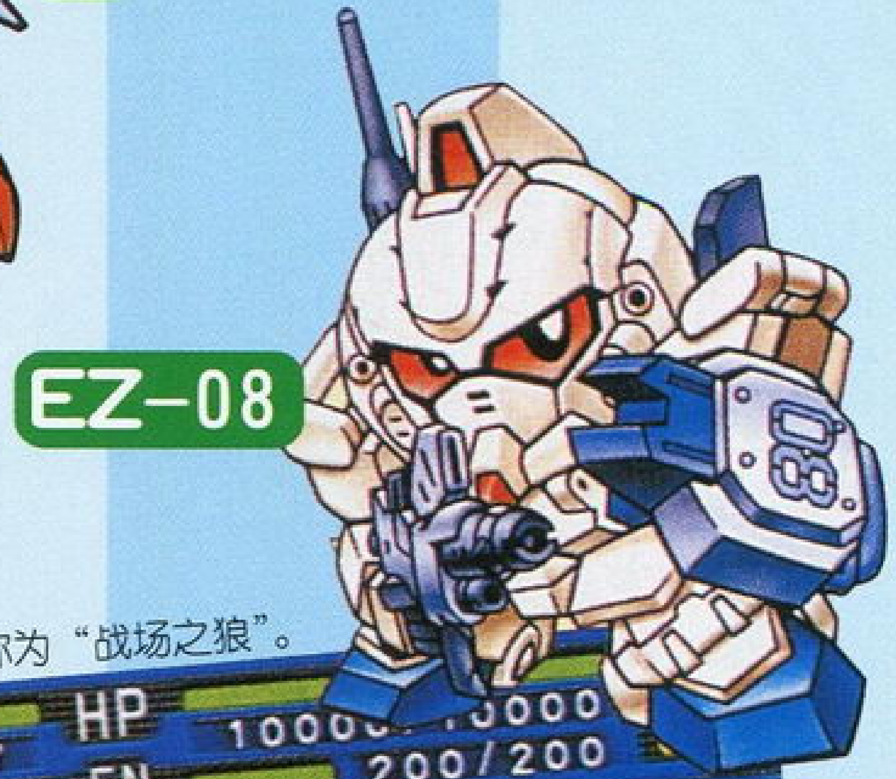
宇宙海贼班卡为贩卖之用而制造出4名超能力者，不过，当中名叫MIA的少女仍然残留着故乡的记忆，后来伙同其余3人成功地逃出了班卡的魔掌。随后他们一边跟追捕者战斗，一边在宇宙中漂流，4个人的命运就此发生了转变……

↑使用超能力将敌人的行动完全封住，准备发动必杀技。

←集合4个人的超能力，聚合能量摆出发射飞拳的英姿。

→火爆的幻之必杀技"泪之螺旋飞拳"发动后将敌人一击必杀！相信破邪大星弹劾凰一定会成为新作中顶级的超级机器人。

机动战士高达第08MS小队



↓新上任的队长斯罗发出了必胜的怒吼！

↓斯罗被称为"战场之狼"。

该作品的内容描述的是宇宙世纪0079年，驻守在东南亚的连邦第08MS小队的队长斯罗，带领着队伍中的士兵参加战斗的故事。该作品曾经在"《机战》系列"的N64版《机战64》、WS版《机战COMPACT》和GBA版的《机战A》中出现过，这一次将会以更强的姿态出现！

←在战场上使用各种各样的武器攻击敌人，但斯罗最擅长的还是远距离重型火力炮。

在这里集结！！

NADESICO》、《忍者战士飞影》和《机动战士高达 第08MS小队》。长时期活跃于手掌机上的两部名作《UFO机器人 巨魔神》和《无敌超人神宝3》也会再度登场！

战舰NADESICO进发！！

←NADESICO的舰长尤利发出了战舰进攻的命令。

↑天河名人是一位非常出色的机师，在战斗中从不言败。

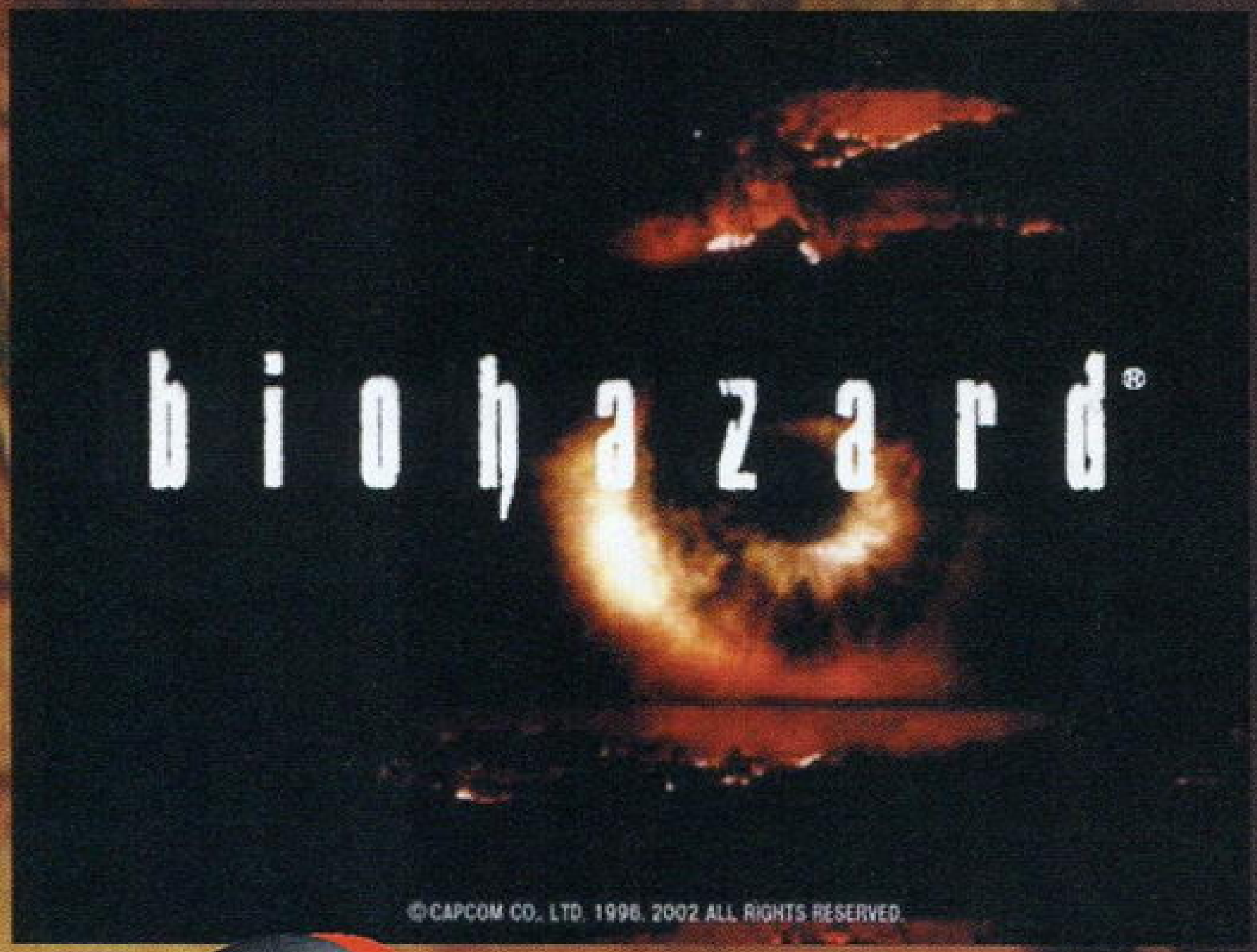
↑→以精彩的画面效果来表现出机体攻击时的魄力。

2196年，被称为"木星蜥蜴"的谜之无人驾驶机动兵器群突然来袭，地球圈受到相当严重的打击。为了解除这次危机，战舰NADESICO起程迎战敌人。

机动战舰 NADESICO

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使



生化危机

继 CAPCOM 公布了其招牌作品《BIOHAZARD》将在 NGC 上重新复活之后，一直以来，几乎所有关于该游戏的情报都围绕在游戏男主角 CHRIS 身上，不免让很多生化迷有些望眼欲穿。而在这次本刊的续报中，邪魔天使将为大家带来本作游戏女主角 JILL 以及最新的相关资料，不要错过哦。

生化首席女主角 JILL VALENTINE

NGC	CAPCOM	AVG	1人
	2002年 3月22日		未定
DVD-ROM	未定		

早些时候本刊就已经为大家介绍过 CAPCOM 将在 NGC 上重新制作《BIOHAZARD》的消息，还公开了不少关于该游戏的开发画面和 CHRIS 的人物造型，在本次续报中，将有大量女主角 JILL 在游戏中的新造型以及敌方角色和男主角 CHRIS 的最新开发画面，邪魔天使与你一起畅游生化危机的美妙世界！（纱迦：畅游？美妙？倒…）

NGC 版的 JILL 无论在面部的表情还是在衣服的质感上，都比起早期PS版要更为出色。

新追加的户外图片，在这里吉尔将会遇到丧尸的攻击。

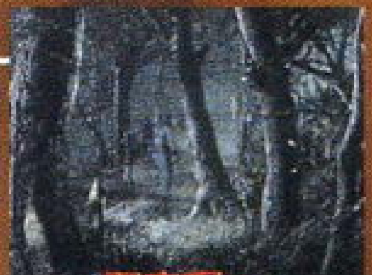
一旦遇到丧尸的攻击你就必须在第一时间内作出反应。

新版本的背景是采用动态 CG 制作而成的。

树叶和草会随风摇曳，丛林中还会有雾出现，是不是很真实呢？

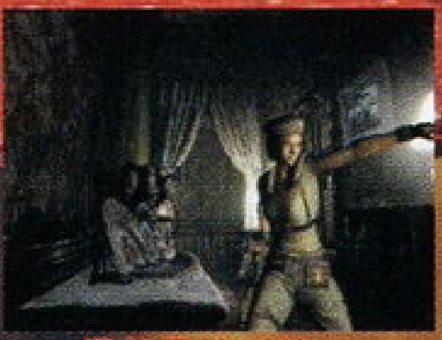
JILL VALENTINE

JILL VALENTINE，隶属 RACCOON CITY 市警察局，S.T.A.R.S.的 ALPHA TEAM 队员。拥有准确的判断能力和过硬的身体素质，在游戏中 JILL 可以使用一把小钥匙轻松撬开部分门锁。和 CHRIS 一样为了寻找另一队成员的下落才来到 RACCOON 市郊的神秘洋馆，却因此卷入了 T 细菌事件之中。


阴森啊…

更为细致的人物动作

除了游戏画面的素质得到提升以外，连同角色们的一些小动作 CAPCOM 也制作得绝不马虎。从这几张图片中就可以看到，JILL 在手持不同枪械的时候，手部也会相应摆出不同的姿态，就算在站立和行走时也会有所不同。


很英勇的手势

这条走廊应该还会有丧尸犬出现…

CHRIS 站立时的姿势，整个人做得都很饱满。

JILL 手持枪械位于大厅中央，NGC版的大厅真华丽啊。

不会吧？难不成要把门踢开？还是特别的动作呢？

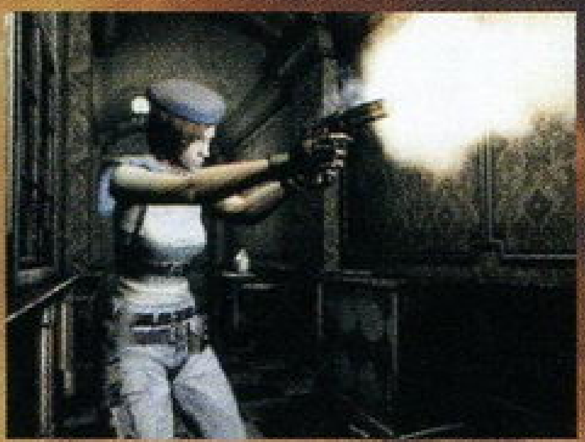
房间里的棋子与旁边的台灯做得尤为形象。

很熟悉的一扇门，CHRIS 在想什么呢？

大家是否也注意到在床上正闪闪发光的钥匙呢。

这里是2楼左侧的回廊吗？这里的丧尸数量不少……

新版本的猎食者样子极为恶心，赶快将其消灭！


JILL 射击的动作很 High，表情也很到位。

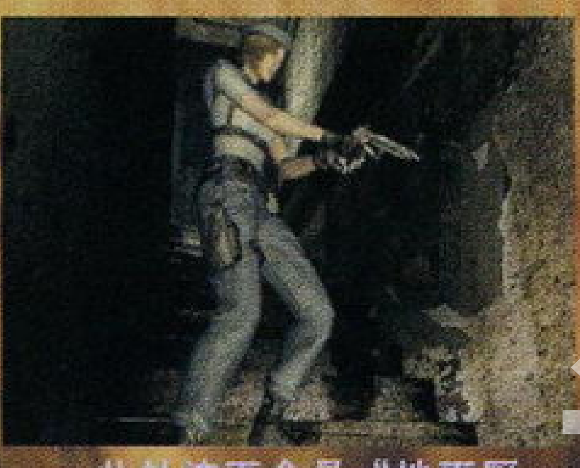
新版做得就是细致，看看墙上的油画都那么舒服。

呵呵，JILL正在热身？前方右拐还会有记录点吧。

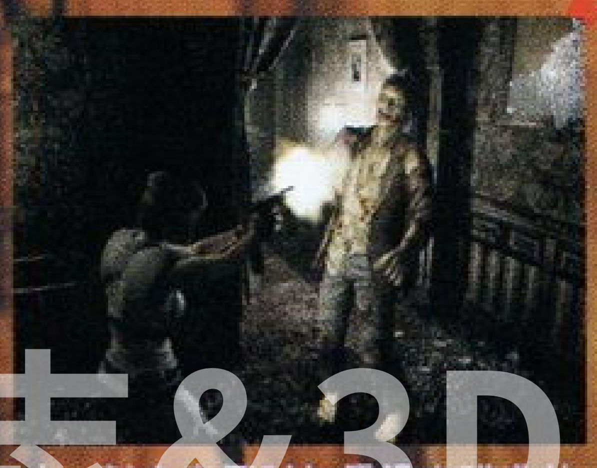
很过瘾的一击！

在PS版中很熟悉的食堂…

JILL 为了存储记忆而翻过一旁的床铺？


此处该不会是“地下厨房”的阶梯位置吧

久违了的散弹枪！


哇，射击丧尸时如果没有瞄准的话则会“误伤”到后面的玻璃哦

■本页小结

前几天看了 CAPCOM 官方给出的一段关于女主角 JILL 的游戏影像，不太清楚的是 JILL 的那套“热身运动”，不知道是长时间站立静止不动后产生的效果呢，还是用来可以直接攻击丧尸的新追加指令招数？如以上部分图片所示。邪魔天使觉得前者可能性比较大些。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

更为华丽的游戏场景

追求更恐怖、更真实的感觉，这一直都是《BIOHAZARD》的制作目标。而在这个新版本中，在游戏的真实性上较前作有了很大的飞跃，例如：光源的位置和反射、建筑物的质感、丧尸的造型以及游戏镜头视角的运用等等… 力求在真实的感觉中让玩家体会到更为恐怖的一面。而且在经过了“动态CG”的重新制作之后，背景也不再只是静止不动的“CG背景”了，这使得游戏更具真实感。

biohazard®

PAGE1: 房屋造型

二楼左侧还是与PS版一样的2扇门，游戏要素应该不会有很大变化吧。

出色的背景啊，玩家通过玻璃窗能隐约看到隔壁的景象。

从一楼至二楼的楼梯处俯视的视角做得非常出色。

富丽堂皇的一楼大厅，看看地面的石砖，再看看高挂的华灯，陶醉啊！

这道门是？难道是一楼大厅最初的入口处？

生化危机著名的记录道具 ——台式打印机。

与PS版的《BIOHAZARD》的确已经无法并论了，正前方是食堂的大门。

这里是什么位置？看看那高挂的老式照明灯就有一种不安的感觉。

仔细观察正前方，似乎原来的后阁已经被取消了吗？

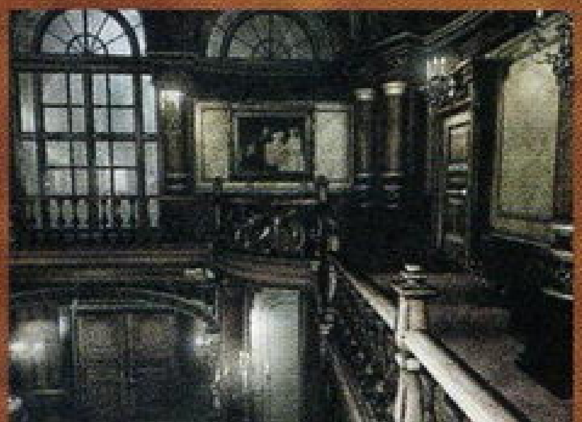
从门的缝隙中穿梭出来的光源都处理的那么细致啊。

位于上方的一定是打开后庭的机关。

整个二楼的全景观一览无余。

NGC版的每扇门都是CAPCOM花心思重新制作过的，门上的花纹就说明了这一点。

咦？这里是什么地方啊？由于玩PS版时已经相隔很久了，印象有些模糊。


2楼右侧似乎多了一扇门，不知道会不会有什么新东东呢？

PAGE2: 敌方造型

它好像很喜欢台灯似的，光着脚丫在微微傻笑？

在台灯处的的丧尸显得格外恐怖啊！

它在欣赏墙壁上的油画吗？正好趁此机会将之报废！

这个村夫版的丧尸表情真是粗野，马上干掉它吧！

阴森的夜晚，配上一个丧尸的背影和小天使的雕像，艺术？

好不友善的表情，还用说吗，干掉它！

一个肥胖的丧尸，还穿着很没品位的烂羊毛衫，马上让它消失！

从侧面看这个肥丧尸的头部和发型都很像某俄国名人啊！

别看它很憨的样子，似乎还有什么阴谋呢。

身着西装的丧尸，比起PS版时期有了些味道。

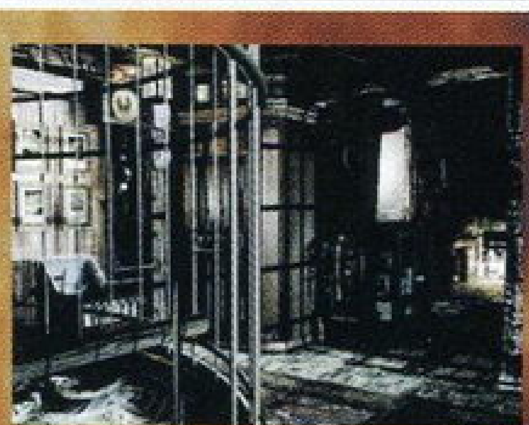
这个丧尸邪魔天使最喜欢了，多可爱啦！（D·S：好变态啊）

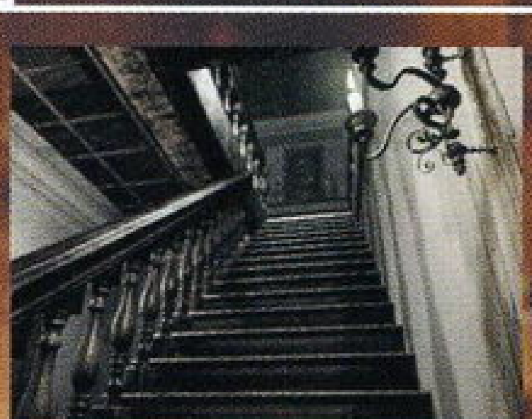
从背面来观察，丧尸真的是瘦骨嶙峋呢，果真感染了T细菌后就会变得如此恐怖？

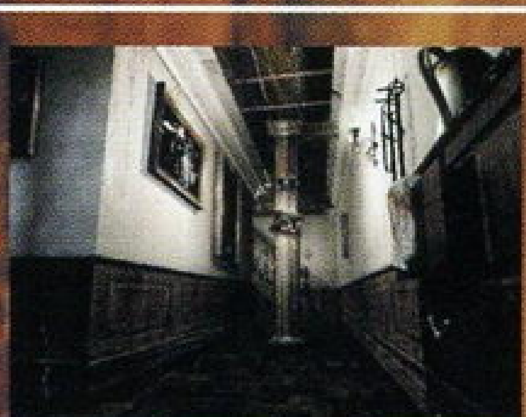
PAGE3: 背景原设

大雨骤降、杂草丛生、云雾缭绕…怎么看都有些恶魔城的感觉.

非常有意境的螺旋阶梯，好像还有雨水依稀滑落，巨美！


很漂亮的的背景，就是不清楚这里是何处，汗…


楼梯下方应该有两个丧尸和记录点，应该和PS版一样吧。


这是年龄画馆长廊现在的样子，咦？那些乌鸦呢？

新追加的郊外场景，在这样极度阴森的户外会有怎样的遭遇呢？

PAGE4: 武器3D造型

■本页小结 关于本作的武器邪魔天使就不再单独为大家作介绍了，相信大家都已经很熟悉了。只是就CAPCOM目前所公布的这些资料来看，武器方面还没有给出火箭筒和部分弹药的具体造型，这多少有些遗憾。另外就是来自敌方的角色也只公开了一些普通丧尸的造型，有关T细菌及最终BOSS的详细情报目前还不得所知，就请大家稍安勿躁再忍耐些时日吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

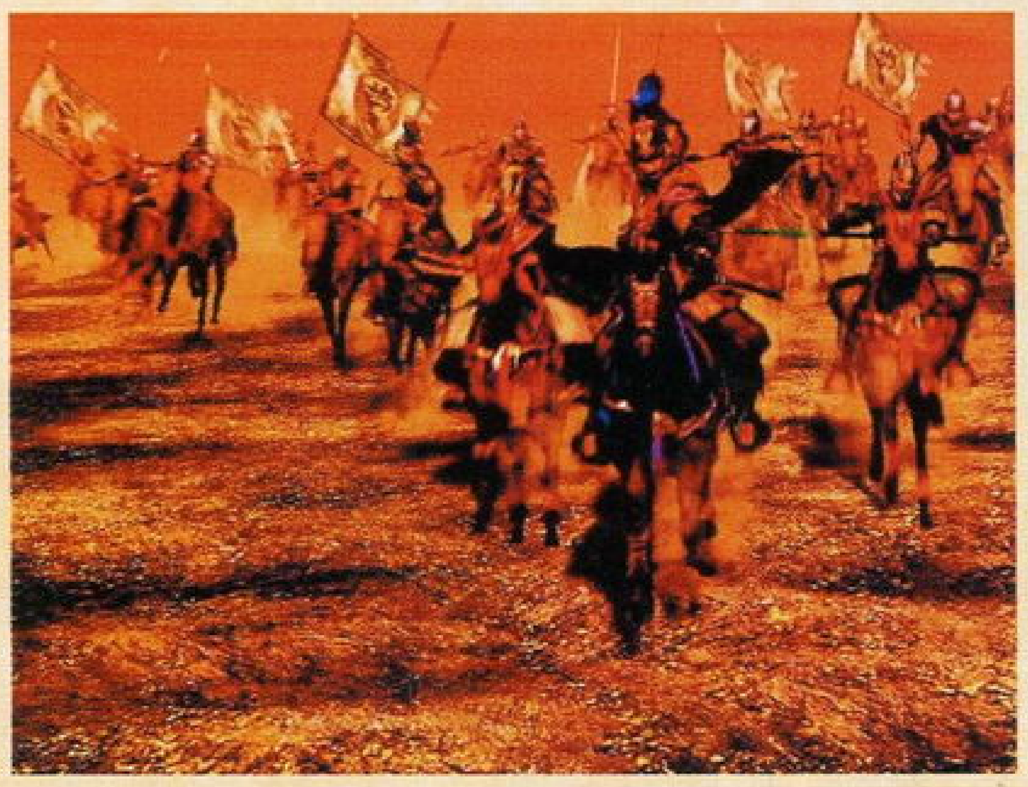
三國志戰記 SANGOKUSHI SENKI

PS2	KOEI	SLG	1人
	预定 2002 年 2 月发售		未定
DVD-ROM	未定		

紧急速报！光荣最新作《三国志战记》明年2月登场！！！

丁奉雪中奋短兵

司马懿受困尚方谷



纵横中原的魏国大军

麦城一战中郁闷的关羽

随着《真·三国无双 2》的大卖特卖和《三国志Ⅳ》在 GBA 上的老树发新枝，光荣公司最近真可谓是红得发紫。在如此革命形势大好的局面下，光荣再接再厉，突然推出一个全新的游戏《三国志战记》，而且发售日期马上就要来临：2002 年 2 月！另外本游戏还对应 5.1 声道输出，这是到目前为止 PS2 上第三个对应 5.1 声道的游戏（前两个是《FF X》和《MGS2》）。游戏的定价为 6800 日元。

《三国志战记》是光荣三国品牌中的一个全新作品，和光荣的代表作"《三国志》系列"不同的地方在于，《三国志战记》是一个战棋游戏。一想到光荣和战棋游戏，是不是就想到了《三国志英杰传》呢？要知道《三国志英杰传》可是光荣的又一传世之作啊！不过《三国志战记》和"英杰传系列"又有所不同，按照光荣公司的说法，这个游戏将大大突出军师的作用，非常注重战术性。与《决战Ⅱ》不同的是，本游戏强调的是以寡敌众、以少胜多，但又和《真·三国无双 2》强调的"以一当千"有明显不同。

和普通战棋游戏一样，游戏中的部队都是用类似棋子一样的标记来表示的，一支部队就用一个标记来表示。但是由于PS2的强大机能，使得图像的表现力有了明显提升，部队人数不同，表示的方法也不一样，一目了然。过去玩这种游戏时总有一种下棋的感觉，战棋游戏这个名称就是这么得来的，现在光荣务求消除这种感觉。

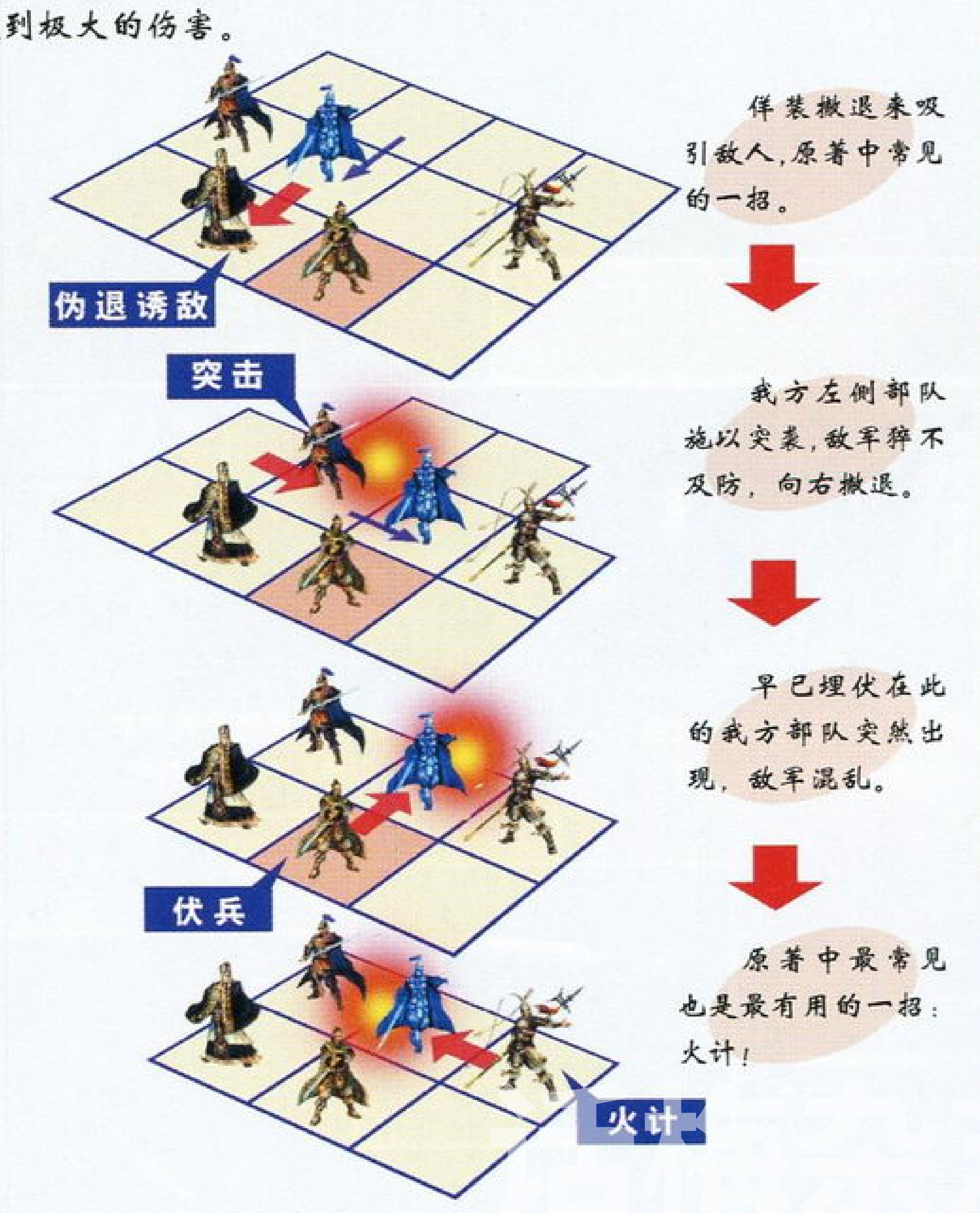
《三国志战记》的故事分为三编：刘备编、曹操编、孙策编。游戏中遇到经典场面时依然会有MOVIE交待，而且这些 MOVIE 的水平比起《决战Ⅱ》和《真·三国无双 2》来又有提高。再加上究极的 5.1 声道输出，爽！游戏中仍然会有分支存在，你的决断将会影响到游戏的发展。

说到"计略"其实一点也不稀奇，它的作用其实就和魔法差不多。如果《三国志战记》所强调的计略也就仅限于此的话，那也就没什么过人之处了。妙就妙在光荣在这个游戏里引入了"战法连锁"系统，可以将几种"计略"配合起来使用，这样就能给敌人极大的伤害。大家可以参照左图来了解一下什么是战法连锁。当然，图中所示的例子只不过是最简单的一种情况，在实战中会复杂得多。

游戏中的各种战法总共达到了三十多种，怎样才能组合出威力强大的战法，就要靠玩家自己去研究了。只要运用得当，以少胜多不在话下。

● 战法连锁 ●

要完成图示连锁，首先要求各武将持有突击、火计、伏兵这几种战法，然后由玩家设下陷阱。敌人一旦中计，就会受到极大的伤害。



三国迷必买之作

每一战之前会有详细的战况说明

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：DARK BABY

The Future Is Now SNK

某日途经上海最著名的卢工街机中心顺便上去闲逛了一圈，在一个街机台前簇拥着十数个人等候着投币。我奋力挤上前看：不是尊贵的《VR战士4》、更不是华丽的《铁拳4》……却是那个已经改换门庭由韩国人开发的《KOF2001》。此情此景让我不禁怀疑时光是否已经倒流，SNK真的彻底消亡了吗？川崎英吉、高堂良彦等辈见此情景一定会唏嘘不已吧？？

1978年的7月22日，川崎英吉在日本大阪成立了一家名为Shin-Nihon Kikaku Inc(新日本企划)的电子游戏开发公司。该会社首部街机游戏为《Maikon Kit》，当时的街机领域是以TAITO、NAMCO两社占据主导地位，所以初出茅庐的小厂商产品并没有引起多大的市场反响。1985年该会社的街机新作《T.A.N.K 》使用了手感极佳的环状摇杆(以后被延续至NEO·GEO主机)，当年夏季推出的不朽名作《IKARI》(《怒》)以超强的临场感获得了玩家的热烈追捧！1986年4月会社名正式改为SNK并与任天堂签订了为FC主机开发软件的合作契约，9月3日完全移植自街机的射击名作《ASO》成为登陆FC的首款作品并取得了近50万份的销售佳绩。当年度凭借着FC软件的热销SNK的年销售额首次突破了100亿日元大关。

1987年6月5日；以麻宫雅典娜为主角的FC专用游戏《雅典娜》发售，这款作品成为了SNK以后众多格斗游戏当红角色的最初溯源。特别值得一提的是当年在FC磁碟系统上完全移植了《怒》使厂商的声望再度提升（以后有略微缩水的卡带版本就是后来我们国内常见的那种)，如果说和街机版最大的差异就是FC的手柄无法匹敌特制环状街机摇杆的操作性。1988年SNK又在FC连续发售了《怒2》、《Famicom 名人战》等5款游戏，其中于12月26日推出的《古巴战士》又一次引起了轰动。笔者至今难忘幼时蓦然接触到这款佳作时的激动心情；序幕时那个叼着雪茄烟的以卡斯特罗为原型的领袖的形象在我心中留下了不可磨灭的烙印，那弹雨纷飞的记忆似乎已经模糊黯淡却又仿佛近在昨日……这款游戏达到了FC机能的极限，大魄力的画面加上独特的配乐渲染出了中美洲战场的激战场面，游戏的操作感在当年度同类型作品中当属首屈一指。在1988年FC主机因为PC-E和MD两大上位机种的前后夹击处于举步维艰的局势下《古巴战士》仍然取得了40万份的骄人战果。

FC版的《怒》有多少人还记得呢？

1989年1月20日SNK首款RPG游戏《里见八犬传》发售，这款改编自日本同名历史小说的游戏当时因褒贬不一而成为一时话题。5月19日可以和友人培养的选手进行对战的育成游戏《棒球明星》再度引起强烈反响。在我国广为人知的动作游戏《脱狱》的FC版因为操作性远逊街机在日刊《FAMICOM通信》(后改名《Fami通》为日本最权威TV游戏专门志）仅获得了平均5.75分的低评价。经过了多年的磨砺和探索，SNK已经成长为TV游戏业界颇具实力和高知名度的中坚厂商，以社长高堂良彦为代表的核心感到局限于任天堂阵营的拘束，决心开拓一条独立发展的前进道路。

1990年任天堂的新主机SFC成了万众期待的

不再问究竟——纪念SNK！

www.plumbook.cn

畅销产品，该年4月SNK推出了一块名为MVS的高性能街机基板，主机采用了两块十六位M68000CPU并联、音效处理为八位CPUZ80A。65535色中同时发色4096种、7路PCM立体声音源、具有扩大缩小、图像反转等十多种特殊机能。这款当时被赞誉为究极2D表现力的强劲基板获得了广泛好评，连续荣获了ACMA优秀机械赏、ACMA最优秀技术革新赏、AOU优秀机械赏等无上褒奖。该街机基板最大的优点是独创了可更换卡带的功能,使游戏的更新变得方便快捷并大大降低了经营成本。与此同时SNK披露了在会社内部代号“未来”的全新计划——就是于1991年7月1发售与MVS街机基板完全互换的家用主机NEO·GEO!! 当时主机的宣传口号为“100M Shock”,100兆的超大游戏容量实现了其他主机无法匹敌的眩目效果。不过因为成本的原因NEO·GEO主机的价格高达58000日元（SFC为25000日元）,软件价格更平均在20000日元以上。再加上任天堂的王者主机SFC于1990年11月26日发售等诸多客观因素使得SNK试图将街机与家庭融合的构想一开始就遭遇了沉重的压力。但不管怎么说,在那个任天堂呼风唤雨的年代里一家资本金仅21亿日元的企业敢于公开与之分庭抗礼的勇气值得赞赏（NEO·GEO主机同年获得日本通产省优秀电子产品大赏）。

NEO·GEO造就了SNK在游戏领域的隆隆盛名,也最终将SNK送上了一条不归路。错误的市场理念和厂商自身规模局限注定了这终究不过是一台仅为极少数人接受的主机。我们可以根据其游戏的发展历程将之划分为3个时代。

1991年7月1日共计13款游戏随NEO·GEO主机同步推出,《ASO2》、《战国传承》、《麻雀狂列传——西日本》等都是初期的经典佳作。11月25日SNK推出的街机版《饿狼传说 宿命的死斗》奠定了在2D格斗游戏领域和CAPCOM并驾齐驱的局面。特利、安迪、不知火舞等众多个性鲜明的人物以及和“《街霸》系列”迥异的格斗系统确立了该作品里程碑式的崇高地位！最终BOSS吉斯形同鬼魅般迅捷的当身技和摔投都给玩家带来极深刻的印象。12月20日NEO·GEO版《饿狼传说》发售并大大推动了主机的销量，从其近30万份的销量分析几乎是达到了一机一款的程度。

1992年7月28日，SNK关联会社ADK制作的格斗游戏《世界英雄》街机版推出。这款作品以其不按常理出牌的奇特构想在2D格斗中独具特色。9月24日推出的《龙虎之拳》（NEO·GEO版同年12月11日）是首个容量突破100M的游戏，坂崎良、罗伯特为代表的极限流初次登场,气力槽和挑拨动作等新设计形成了与《街霸》、《饿狼》等不同的鲜明风格。耐人寻味的是坂崎良这个人物的设定明显有针对当时炙手可热的CAPCOM格斗大作《街霸Ⅱ》进行调侃的成分，良的出招收招和隆几乎一般无二。12月10日《饿狼传说2 新的战斗》推出（NEO·GEO版次年3月5日），本作增加了不少新角色，超必杀技的威力和重要性益发明显。截止1993年3月期SNK的员工总数超过了500人、年营业额突破300亿日元，SNK还授权TAKARA等会社向SFC等主机移植本厂游戏。为了强化NEO·GEO主机的宣传推广，SNK从1992年起在《FAMICOM通信》设立名为“乱舞NEO·GEO新闻”的专栏，由宣传本部长高津祥一郎亲自负责的该栏目一直延续到SNK正式退出历史舞台为止！

1993年2月19日于NEO·GEO主机推出的足球游戏《得点王》以其流畅的操作感和独特的视角引起了不小的热潮。此后连续推出的《战国传承2》、《世界英雄2》由于容量增加画面和游戏性都比前作有了相当提升。7月7日的首创兵器格斗游戏《侍魂》的诞生为2D格斗游戏谱写了新的华美篇章！幕府时代的个性化人物、招招见血的爽快感都令人耳目一新,当时SNK游戏开发者的创意确实弥足称道（NEO·GEO版8月5日）。《侍魂》与其他格斗游戏最大的区别就是追求刀剑相对时那种瞬忽交错、一击必杀的独特氛围。这款作品获得了1993年度街机业最高荣誉的GAMST大赏。年末系统大幅调整的《饿狼传说特别版》和《侍魂》一齐跻身于街机投币率排行前列。这年年末的《FAMICOM通信》未来预想对谈中发生一则趣事；一个《FAMI》御用的算命师福田有宵先生神秘地宣称次年以S开头的厂商将获得飞跃的前进,而其中某街机厂商将推出一款可以3人组队的全新格斗游戏。后来的事实与预言竟然完全吻合；世嘉在次年顺利发售了新主机土星、SQUARE凭借《FF Ⅵ》雄居第三方软件商之巅、而SNK推出了NEO·GEO的CD主机并推出了拥有大量角色可以3人组队的《KOF94》，到底是纯属巧合还是洞察天机则至今不得而知。（题外话：福田先生此人笔者素来十分推崇，其命相似乎颇有应验之处！例如某年年末彼言：“阁下大金失落小心……”结果我装有全年年终奖的皮夹不幸在挤车时被扒手窃走落得寒酸一冬的下场；另有一次出门赶往中图取《FAMI通》临行前因小事莫明地与家父大吵一场,取得书后翻到命相一页时不禁惊呼神人！只见上书：“今周初君当与家人龃龉……切切在意。”然此老曾屡次料我运交桃花而不中令人气结不已。可见所谓命相家言，不可尽信啊！ SNK的命运正是掌握在它自己的手里！）

1994年迎来了SNK的全盛时期。由于上一年众多大作的涌现吸引了DATAEAST、TECMO等实力厂商的加盟而大大缓解了孤军奋战的局势。这一年为了解决NEO·GEO软硬件价格的问题SNK于9月9日发售了前开盒式的NEO·GEO CD主机，以著名的游戏小卖店系统“一休哥”为主体的销售网络仅用4个月就顺利完成了原先预期一年的30万台目标。

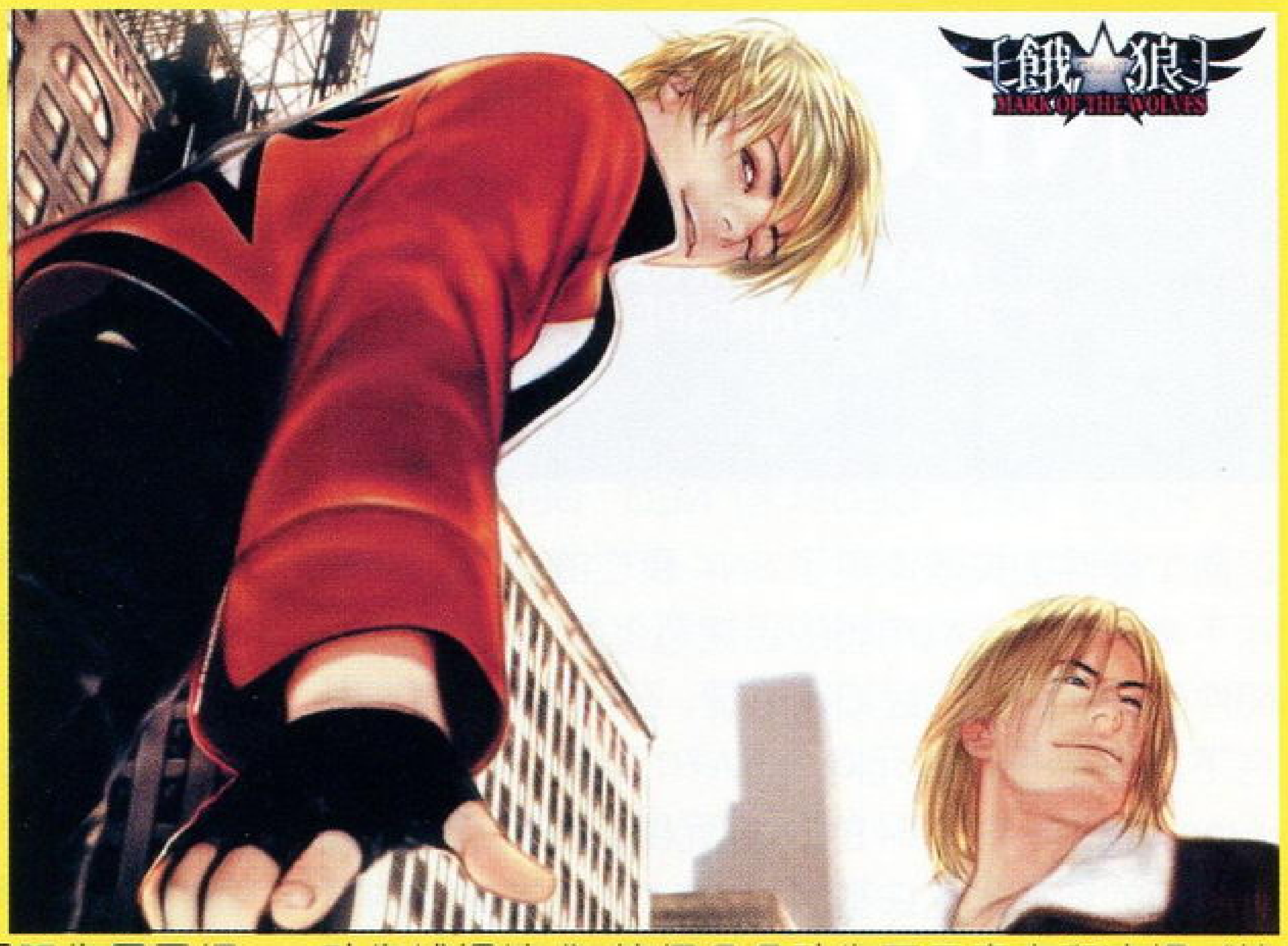
在软件方面的成绩也同样优秀。2月3日推出的《龙虎之拳2》比前作有了惊人的变化，除了坂崎良、罗伯特以外的人物都是全新打造的，系统中新增加了受身等新要素。能够体现远近距离感的放大缩小的系统给玩家带来了冲击性的临场感。夏季8月“《KOF》系列”的首款作品《KOF94》火热上市；这款游戏以跨越1800年的三神器传说作为故事背景,起用了大量知名声优担当角色的台词配音工作，在系统上采用了绝无仅有的3人组队模式而充满了新鲜感。这款游戏一问世就很快刷新了由《饿狼传说2》保持的该社投币率最高记录！但新的记录很快被10月28日推出的《真·侍魂 霸王丸地狱变》（NEO·GEO卡带版12月2日发售）所取代,角色方面增加了牙神幻十郎、查姆查姆等数人，系统的合理性和平衡性比前作更上层楼,对一击必杀那种快感的诉求发挥到淋漓尽致,武器破坏系统也使得战斗的激烈达到空前的程度。该作品也是首款卡带容量突破200M的游戏。凭借着诸多名作的支持SNK和它的NEO·GEO主机在高性能32位主机竞相崭露头角的1994年非但没有衰退，业绩还有了大幅的提升,暂时的辉煌使得SNK高层沉湎于自得而根本没有意识到1993年末开始的格斗类游戏急速衰退的市场和日新月异的硬件技术革命,为此后的没落种下了极深的祸根！（1994年初TECMO曾经在NEO·GEO主机发表了一款名作

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

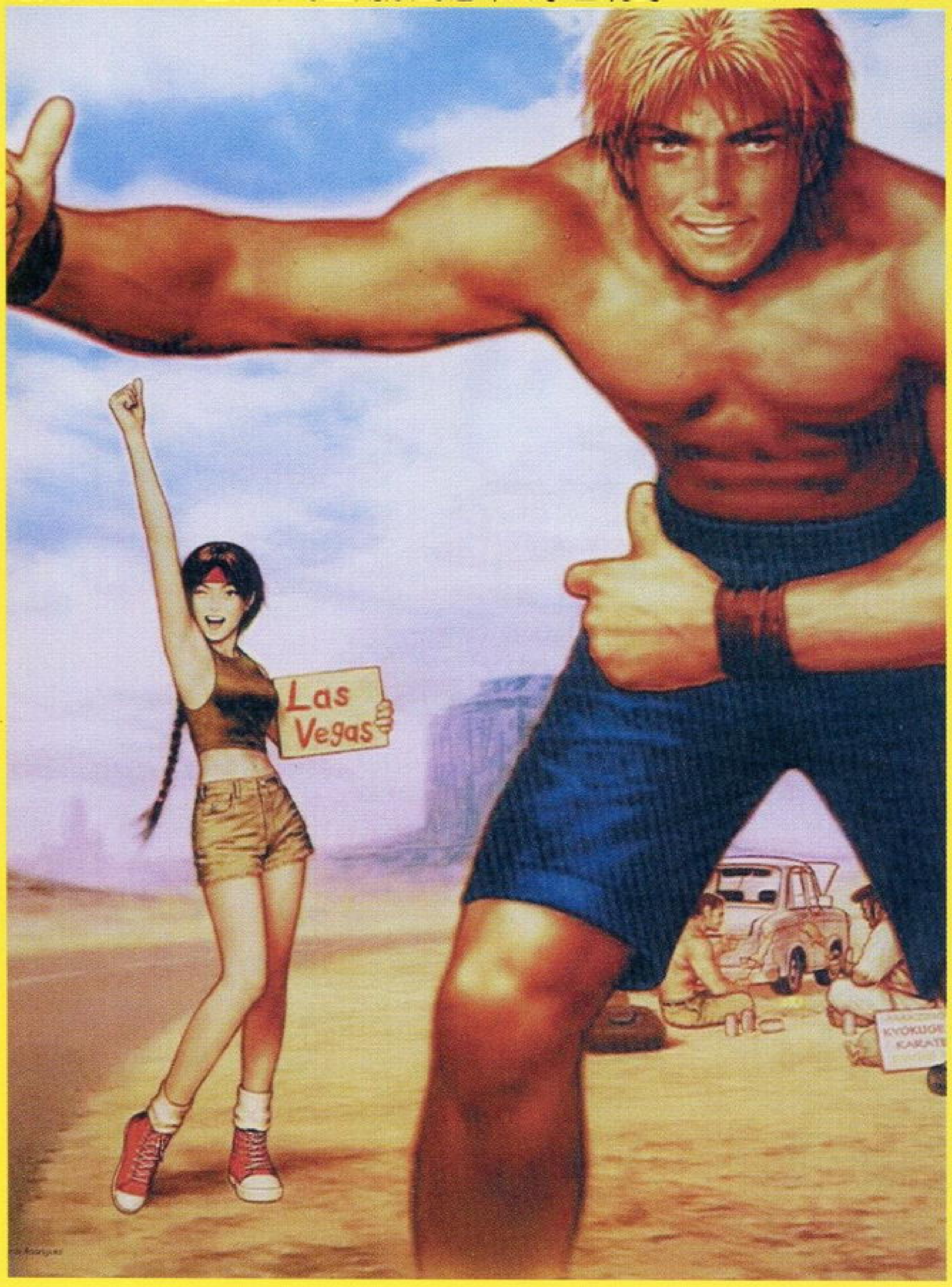
“《忍者龙剑传》系列”最新作——《忍者外传》，后来因市场的急速衰退而被迫流产。）

1995年初《FAMICOM通信》展开关于游戏开发养成学校就职调查时揭露了关于SNK惊人的秘密，相当部分学员不愿加盟SNK是因为该社社规第五条项中有：“如果确定责任应该由自己承担的则必须切腹自杀以谢”这一无人情的条款。该社宣传本部长高津祥一郎在接受采访时坦然承认确有此事并调侃道：“事实上有没有人曾经真正为此而切腹呢？！”由于男性社员占据了绝对比重导致SNK会社内部环境的邋遢肮脏也曾经名扬一时。

1995年是SNK会社发展史上的转折点，由于积极开拓海外市场和《饿狼3》、《侍魂 斩红郎无双剑》等一系列作品的广受拥戴等原因当年9月期的年销售额达到了最高峰的491亿日元。当年年底耗费巨资兴建的大型主题公园NEO · GEO World落成开园并很快突破了10万游览人次。12月26日双倍速的NEO · GEO CDZ正式发售。众多作品中最耀眼的亮点当属《KOF95》，该游戏获得了权威街机专门志《GAMEST》“Third Place Award”的绝赞评价，本作首次作为主角京的宿命对手出现的八神庵获得年度“最佳角色奖”季军。组队构成由原先的固定组队进化成了自由组队而使得趣味性成倍提高。年末再次登场的“《侍魂》系列”的第三作《斩红郎无双剑》在受欢迎程度上和《KOF95》可谓是一时瑜亮。最鲜明的特点是玩家选用的角色有修罗和罗刹两种不同的剑质区分，情节设定方面一改前两作的轻松格调，绯雨闲丸、首斩破沙罗等的悲剧命运更增强了游戏的肃杀气氛。该年发售的《饿狼传说3 遥远时空的战斗》虽然水准不俗但和前述两大力作的受欢迎程度相比就略显逊色了。时过境迁，这款被很多人认为是“《饿狼》系列”的最强作品已经不再如先前那样火爆，不过由名声优千叶丽子负责配音的不知火舞仍然聚集了相当数量的爱好者！1995年宣告了SNK黄金时期的结束，由于市场竞争的日益激烈导致NEO · GEO主机的生存空间日益缩减，SNK在当年与世嘉结成战略伙伴关系协议互相提供软件，次年初又加入了索尼PS的开发阵营。



如果说1995年后的SNK陷入了急速衰退一定有人会表示反对，“《KOF》系列”的繁荣确实一度完全掩盖了厂商本质的腐朽崩溃。至少在1998年以前SNK的格斗游戏依然确保了相当的市场份额，其原因是街机厂商在经历了1993年2D格斗游戏大泛滥的洗礼后大多退出了竞争。事实上2D格斗的地位一直处在急速滑落的状况中，从1993年SFC版《街霸2 TURBO》热销210万套到95年PS版《街霸ZERO》50万套这之间的悬殊差别可见一斑！在CAPCOM等全力转向家用机领域发展后，SNK借助短暂的真空期得以享受着最后的荣景。另外向多机种移植软件很大程度降低了开发成本，确保了收益。



SNK自1991年以来一直独处于封闭的环境中，五六年后当N64等新主机都开始崭露头角时仍然沉湎于昔日的辉煌无以自拔。当因为市场的巨大压力迫使该会社打开门户向其他主机提供软件时人们发现它已经大大落后于时代了。1996年初宣布的针对NEO · GEO、PS、SS三大平台连动的RPG大作《真说侍魂 武士道烈传》由于连续遭遇技术问题而一再延期，当1997年6月27日发售时其水准令期待已久的玩家大失所望，日本某电玩杂志曾经对SS版令人窒息的漫长读盘时间做了相当尖锐的讽刺。1996年中的《侍魂 天草降临》、《龙虎之拳外传》的街机版本都代表了MVS基板性能的限界点，SNK对2D格斗理念的诠释也达到了炉火纯青的境地。此外《龙虎之拳外传》的制作过程中还率先采用了当时先进的“Motion Capture”动作捕捉技术，使得角色动作更具真实和流畅。《侍魂 天草降临》几乎所有向其他机种移植的版本都相当失败，SS版凭借着SNK别出心裁地使用8M卡带补充内存不足的缺陷在资料读取速度方面尚有可取之处，然而PS的移植作品则形神俱失完全丧失了游戏原有品质。相比之下SNK在街机领域的老对手CAPCOM则凭借着雄厚的技术蓄积展露了令人称道的高水准！针对不同主机的硬件特性将街机移植作品尽量做到可能达到的极限，《生化危机》的畅销也使得CAPCOM的游戏类型进一步得到拓宽。从1996年起原本并驾齐驱的两家老牌厂商实际已经不在一个档次上了。

“《KOF》系列”保持着每年推出一款的惯例逐步成为了SNK在街机领域的主力产品。1996年的一作因为系统的较大改变引起了拥趸的很大不满，《KOF97》进行完善调整后正式确立了整体系统架构而被众多玩家推许为最强的《KOF》！！在投币率上也体现了该作品的实力，街机问世不久就一举挤进由世嘉、NAMCO垄断的排行榜最高达到了第三位成为了SNK后期最成功的街机产品，NEO · GEO等三机种的移植版本累计销量也突破了百万大关（4万日元天价的NEO · GEO卡带版居然也售出了10万份之多）。此后的“《KOF》系列”则随着SNK的衰落而逐渐远离了人们视线的焦点，取而代之的是诸如《VR战士3》、《电脑战机》等代表着尖端技术的街机产品。

《合金弹头》和《月华剑士》是SNK中晚期绝对值得大书特书的两个系列作品。《合金弹头》堪称横向射击类游戏的瑰宝；幽默风趣的人物设定、近乎完美的操作感、紧张火爆的战斗场面等涵盖了该系列的全部优点。在细微之处的精致令人刮目相看，即使是最普通的敌兵也设计了多达十几种的表情和动作。版面和武器等方面的设计也充分展现了制作者创造性的大胆构想，游戏中的隐藏要素极多大大增加了耐玩性，在《合金弹头3》更有大量分支路线可供玩家选择。“《月华剑士》系列”虽然同为兵器格斗游戏，但却与《侍魂》有着完全不同的风格，系统中兼具了《侍魂》和《KOF》两家之长，主要特色是力与技两种不同剑质的显著区别。另一个就是格档，把格档单独作为一个键来使用，大大加强了实用性和刺激感。此外诸如一条明“百鬼夜行”之类的超必杀技令人眼花缭乱而极尽华丽之能事。以上两系列都是近年以来街机领域中屈指可数的2D游戏佳作，生于末世的离乱使其无法逃避被岁月湮没的不幸命运。

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Hyper NEO · GEO64 和 NEO · GEO Pocket 这两个硬件的失败决定了 SNK 衰亡的命运。1996 年下半年开始街机市场的迅速恶化使 SNK 意识到硬件的更新换代已经迫在眉睫，在Midway大力撮合下耗资数千万美元向 ATARI 购买了被命名为 Hyper NEO · GEO64 的 64 位元街机基板技术，鲜为人知的细节是这块基板和 ATARI 惨遭失败的家用主机 Jaguer(美洲豹)有着极深的渊源，先天不足的硬件架构注定了其无法与世嘉 MODEL3 等先进产品相抗衡的命运(该基板很多性能指标还不如当时价格已经相当低廉的 Nintendo64 家用主机)。在 3D 技术方面 SNK 也捉襟见肘，主打作品《侍魂 SAMURAI SPIRITS》被《GAMEST》评价为“画面粗劣无比、2D原作的爽快感丧失殆尽……”一年后推出的《SAMURAI SPIRITS 2 - 阿斯拉斩魔传》、《饿狼传说 Wild Ambition》仍然无法挽回失败的局面，SNK 被迫仍以陈旧的 NEO · GEO 基板作为主力产品。

1998 年SNK 的财务状况已经开始恶化 (9 月期销售额同比下降了 46%)，面对着街机市场的低迷和 NEO · GEO64 基板的颓势社长高堂良彦一筹莫展。有鉴于任天堂凭借着陈旧的黑白GB业绩斐然，高堂决定将社运系于在利润丰厚的掌机领域取得一席之地。财政吃紧的SNK毅然将NEO·GEO World 等不动产全部抵押给银行套取现金用于硬件开发等支出。1998 年 6 月 SNK 这家资本金仅 67 亿日元的会社再次向规模比之大数十倍的实力厂商任天堂发起了挑战，NG Pocket 发表会上世嘉和昔日劲敌 CAPCOM 的到场成为了话题性的新闻。不过令人困惑的是由于任天堂先期突然发表的 GBC 打乱了 SNK 的既定计划，在公布 NGP 黑白掌机的同时又突兀地宣称年内将推出彩色液晶NGPC。软件方面 SNK 一路既往的秉承着 NEO · GEO 时的方针试图以“在便携机实现格斗游戏的完美手感”作为卖点，《拳皇 R-1》等名作移植版本再次成为主力武器。面对变化莫测的市场举止失措以及定位的狭隘在这台原本相当出色的掌机诞生前已经被宣判了死刑！10 月 28 日发售的 NGP 很快因 GBC 的热销而陷入困境中，聊以安慰的是 12 月日本通商产业省授与了 NGP 主机 98 年度グッドデザイン大赏以褒奖其优异的性能，这也是继 1991 年 NEO · GEO 获表彰以来时隔八年的再度辉煌。性能方面 NGP 确实值得赞赏，16 位元的主 CPU 具有同档次的 WS 无法匹敌的处理速度。TFT液晶屏幕的高质量甚至连 GBA 也无法匹敌，在格斗游戏激烈地搏杀中丝毫没有液晶固有的残影缺陷给人留下了深刻印象！不过追求品质造成居高不下的成本负担也进一步把 SNK 推向了无底深渊。

1999 年 1 月 NGPC 发表，CAPCOM 正式加入。3月的东京游戏展上冲击性地发表了梦幻格斗大作《SNK VS. Capcom》，这是 2D 格斗领域的两个巨人历史性的握手！这个合作计划涵盖了DC、街机、携带机等各领域。3月19日NGPC发售，“I’ m not BOY！！”这一明显似有所指的广告词通过各种媒体传遍了日本街巷。高堂良彦深知SNK已经没有退路，无论在什么场合他都时刻不忘宣传挂在他胸前的NGPC掌机。好运并没有再次眷顾SNK，当万代 WSC、任天堂 GBA 的新型便携主机陆续发表后 NGP 仅有的市场空间也完全被吞没了。

2000 年 2 月 SNK 累计负债已经超过了 380 亿日元，处于绝境的川崎英吉等人被迫将经营股权转让给派金宫经营企业 ARUZE.Group 。在清理财产过程中 ARUZE 发现SNK 实际财务情况远比想象的要严重，为了避免被巨额债务所拖累该会社实际终止了对 SNK 的再造计划。2001 年 10 月 1 日，SNK 提出的企业更生法方案被大阪地方法院驳回，宣告了这家在游戏领域纵横二十三年的著名厂商正式退出了历史舞台。

SNK 已经永远地消失了。

或许《侍魂》、《饿狼》等名作将以各种方式存在下去，那不过是失却了精魂的躯壳罢了。

或许若干年后；那些没有沐浴过SNK威光的后辈能够通过CAPCOM某个繁衍了若干代的格斗游戏中获知这个遥远的名字，那也不过是一个毫无意义的符号而已……

曾经对SNK深恶痛绝、曾经充满恶意的对这家厂商的自不量力极尽诟骂诅咒之词；当我翻开《FAMI通》再也遍寻不见那曾经伴随多年的乱舞新闻时才深刻体会到那源自内心深处的失落和创痛！SNK已经永远成为了游戏产业历史进程中不可分割的重要组成部分，对于我、对于所有曾经接触过 SNK 的人来说同样代表了一段人生里程的终结。

斯夫逝者；不再追问究竟……

资料提供鸣谢 snoopys！！

往事如烟尘尽：

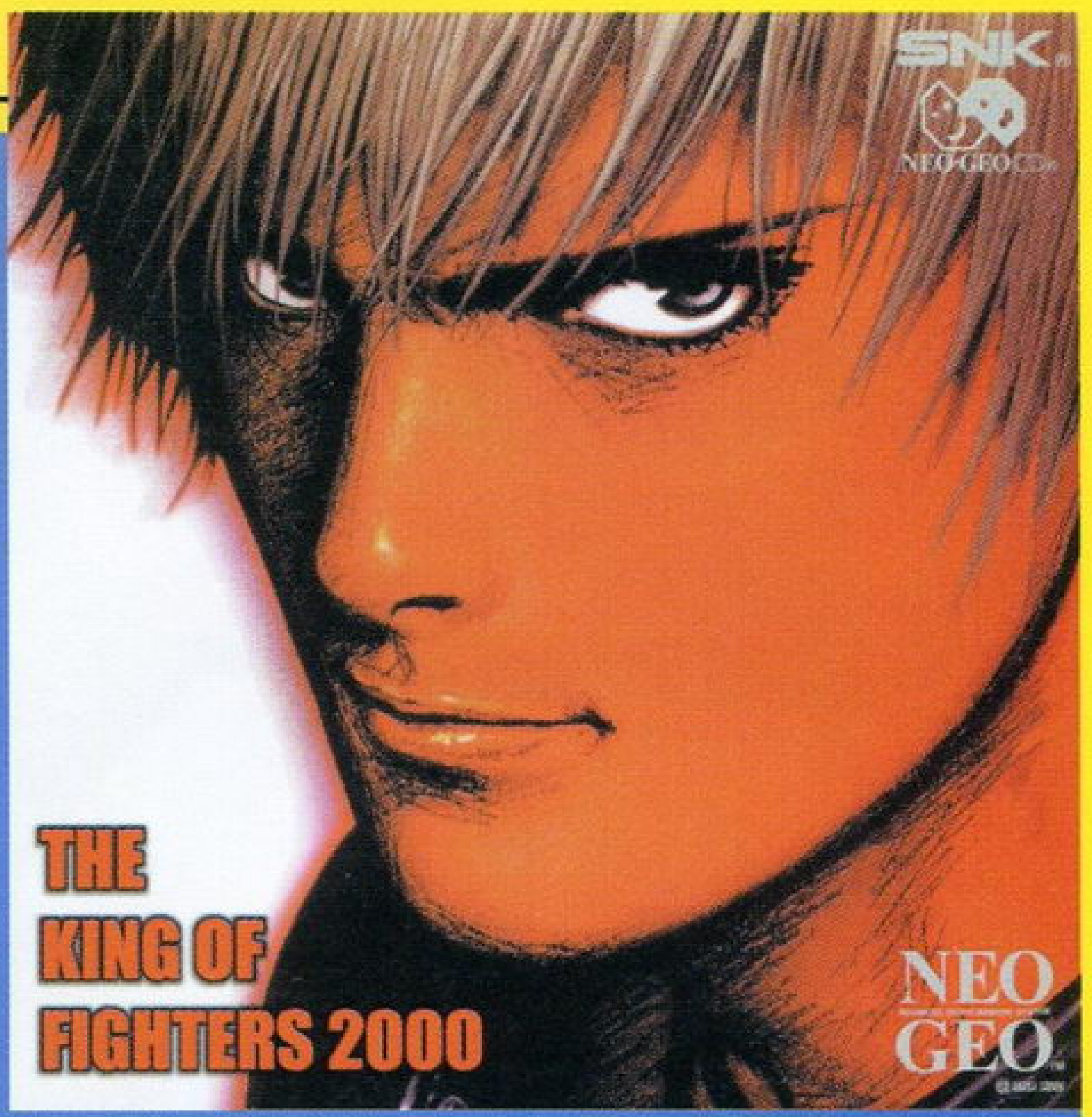
关于SNK这个老牌厂商的失败；有人将之归结于中国大陆以及东南亚地区泛滥成灾的D版所造成之危害，这显然是缺乏起码常识的见解。如果要说盗版损害的话任天堂无疑是最大的受害者！有官方资料显示自 Game&Watch 以来任天堂在 D 版问题的累计损失当在30亿美元以上，我们光看看国内有多少小霸王、小天才就足够了解情况了(中国股市中至少有五家企业是通过红白机起家的)。但事实上任天堂仍然活得有滋有味的，在诸多国外厂商眼中中国大陆这块市场几乎是忽略不计的。所以SNK的失败根源还是在于自身经营理念的保守和落伍。

曾经在和一个国内小有名气的《KOF》高手交流时他固执地认为SNK 是“伟大”的革新者，理由就是《KOF》每一代的系统都有明显变化。当时我就指出那不过是一种流于皮相的换汤不换药而已，真正意义上的更新就是完全突破原有框架的本质飞跃。诸如《FF Ⅶ》、《马里奥 64》、《MGS》就是相当成功的典范……SNK曾经风光一时，但却并没有能意识到大市场在十年间的物换星移。拘泥于 NEO · GEO就造成了技术的封闭和滞后。对于电子游戏这个技术含量极高且更新速度飞快的产业来说，一个十年间几乎没有什么改变的企业根本没有足够的生存理由。

SNK 领导决策层的狂妄无知和短视更是失败的关键所在！NEO · GEO 的出现是悲剧的肇因，始作俑者高堂良彦根本没有理解街机娱乐和家庭娱乐的本质区别，SNK 在上世纪 90 年代初能够安然不倒完全仰赖 CAPCOM 的《街霸 Ⅱ》掀起的长达 4 年的全球性2D格斗狂潮。SNK的不自量力也令人错愕万分，即使在 FC 时代该厂商的综合实力也当在十位之外。但就是这个 1990 年资本金不过 20 亿日元年销售额 210 亿日元的企业就企图和任天堂、NEC、世嘉等逐鹿天下，就在诸大腕殊死搏斗无暇旁故的情况下 NEO · GEO 活得也十分惨淡，似乎高堂等并没有意识到实力的强弱不争，甚至倨傲地把向其他主机移植游戏这一大好积累技术经验的机会拱手相让。

Hyper NEO · GEO64 和 NGP 两机种更体现了 SNK 的愚蠢。N · G64 的推出显然有仓促上阵的嫌疑。NGP的推出无异自杀；首先对任天堂等对手的应变手段缺乏预见性，等 GBC、WSC 等先后发表后就马上惊慌失措。放弃与任天堂最强劲敌手索尼合作而选择世嘉也是极大的失策，性能优异的 NGP 没有吸取 NEO · GEO 的经验改变市场定位则更是注定了灭亡的命运。时至今日游戏产业已经发展到了大规模的资本竞争，撇开微软、索尼不谈，即使任天堂的财力、影响力也绝对不是SNK可望其项背的(1998年的数据显示任天堂的年纯利达8.35 亿美元、SNK 仅 2 千 4 百万美元，其差距不可几乎不可比)。

商业社会的准则就是适者生存，很多人都指责 CAPCOM功利媚俗，其实两家原本规模、社风相近的街机厂商截然不同的发展轨迹就是对那些妄论最



佳的回应！在1994年度CAPCOM也曾经因为2D格斗游戏市场需求的迅速衰退而一度沉沦，但该厂商以积极的态度去面对困境，《生化危机》的出现足以证明其自我革命的彻底性。另外后期 CAPCOM 果断地放弃独自研发的CPS Ⅲ街机基板转而和索尼、世嘉等寻求技术合作也是绝对明智之举！

在写这篇文章的时候我无意中看到了一份当年参与NEO · GEO的有关厂商的资料。那是一种不可抑制的酸楚感觉；除了中途退出的 Temco 以外大多走上了破产倒闭、被收购的悲惨命运，DATA EAST、SETA、HUMAN、HUDSON……莫不如此。

或许这也算是一种宿命的诅咒吧？！

有的时候 像毛虫那样丑陋地生存着远比凤凰般在大火中壮烈地捐躯更有意义。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

SNK，不眠飞行

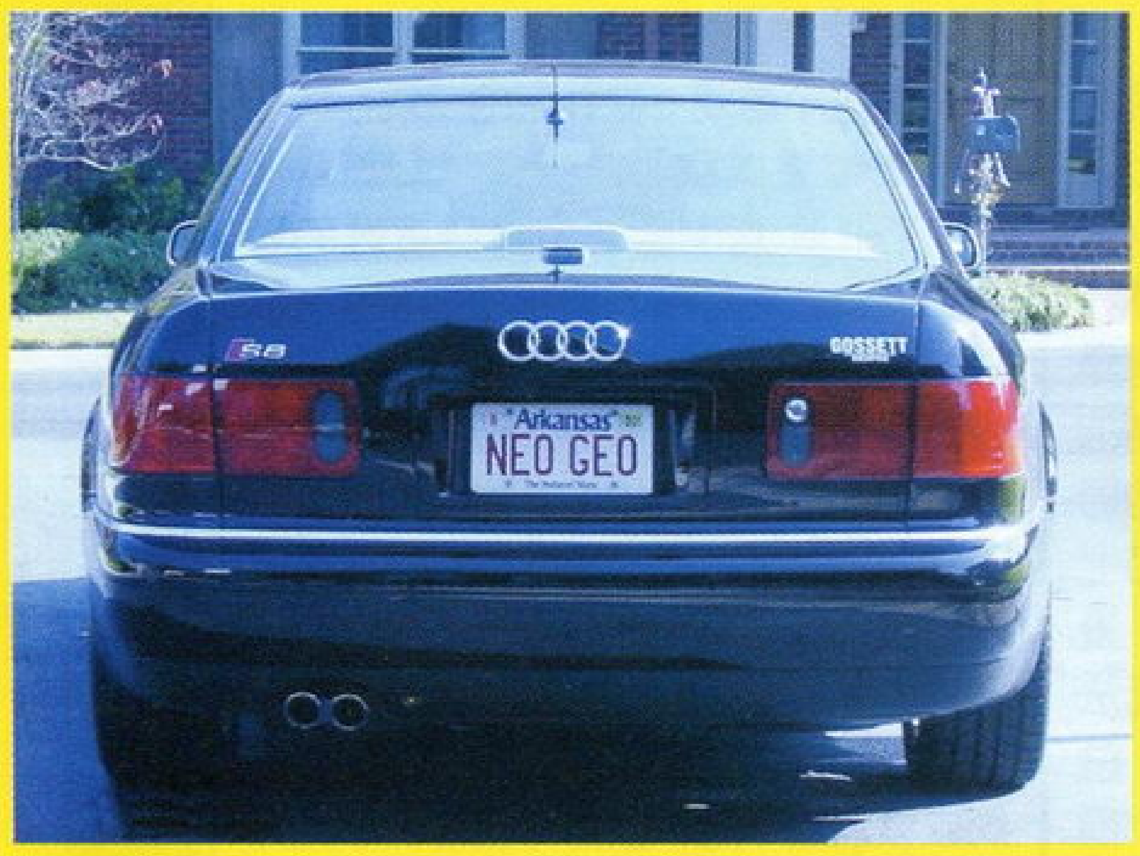
SNK 公司旧址

《圣经》上说过："太阳底下没有新鲜事儿"。SNK果然在意料之中退出了历史舞台。

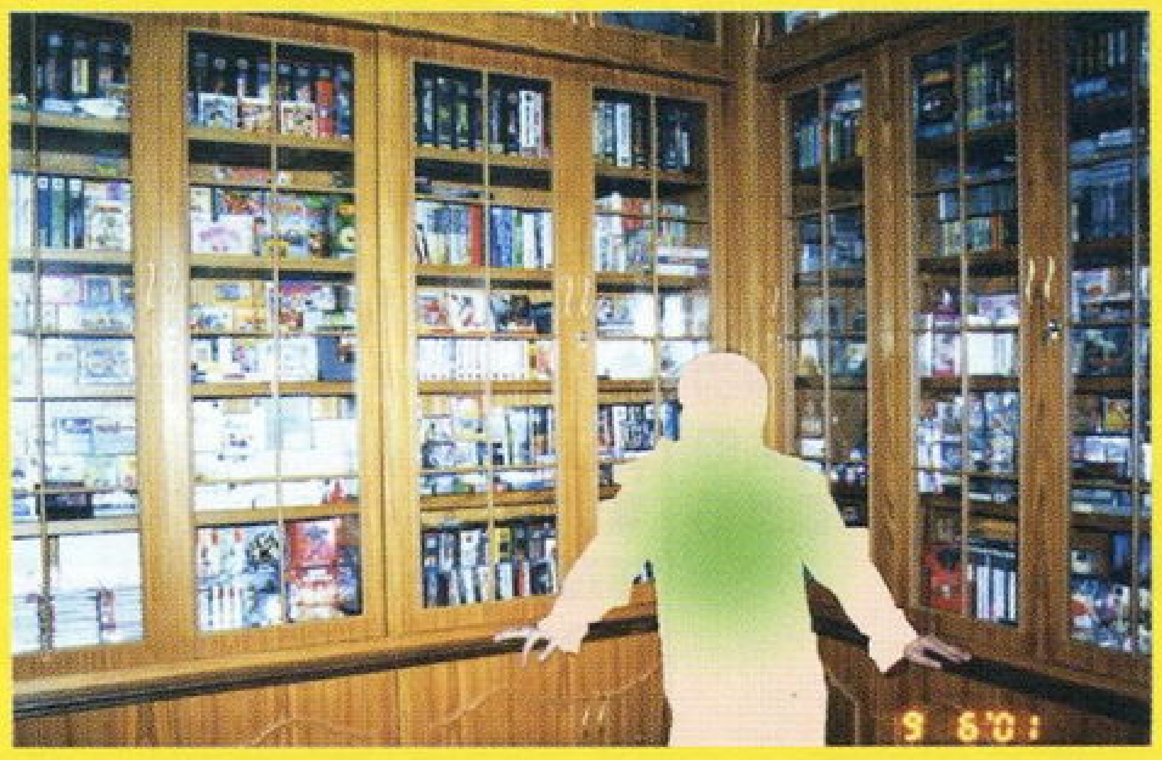
有心留意游戏新闻的朋友，相信都已经知道日本著名游戏开发商SNK重整失败的消息，伴随着公司的即将结业，收录有SNK大量相关情报的官方网页neogeo.co.jp也在前些时候做了最后一次更新，在最后，SNK还不忘把自己公司的超人气游戏人物综合起来，交由SNK顶级画师森气楼先生制作了一张超绝典的游戏壁纸——"永远的SNK"，直教"SNK迷们"看了潸然泪下。

对于SNK，小编们的见解可谓是天壤之别，大致可以分为两个派别：以GOUKI为代表的"反SNK派"与以邪魔天使为代表的"SNK非常FANS派"，一时间，编辑部内有关SNK的讨论异常火爆，非弄得天昏地暗不可……只有D·S没发表什么意见，好像是到外面悼念去了。在此，邪魔天使没什么好说的了，更多的是悲痛！这是一种怎样的感受？真的无法接受这个陪伴自己多年的游戏公司就这样闪电般地永远地离开了我，这几天来我一直有些郁闷，甚至无常，我想我根本不知道治疗这种心伤需要多久……伤心之余，我没有忘记那些同样也在关注着SNK的海外NEO·GEO FANS们，他们的心同样富有激情，他们的眼角滑过同样的泪痕……以下是邪魔天使为大家特别网罗的海外N·G迷们的家珍照片，并以此来纪念SNK这颗昔日的格斗巨星。

我们不能没有SNK，就像不能没有XX？



看到车牌了没有？其创意疯狂之至，精神可嘉啊！



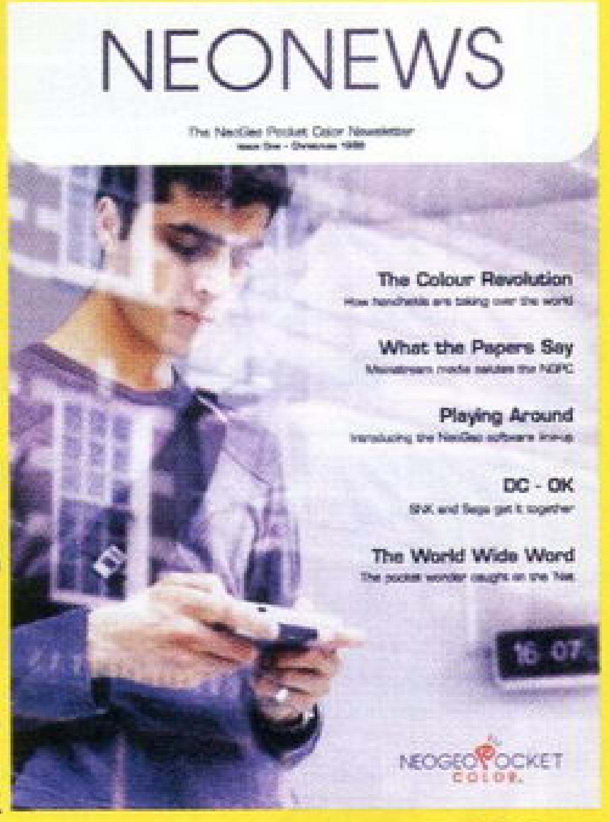
来自德国的一位不愿透露身份的超级NEO·GEO迷的所有收藏品，好多好多NG卡带哦！是不是很诱人呢？（飞流口水三千丈～）

坐在家中就可以玩到SNK街机游戏！不过最吸引邪魔天使的还是那台纯平（贵翔？）索尼TV…

哇噻！！有这么多NG的好东东啊！还要围上"防护带"？这不是故意摆弄吗？遭邪魔天使由爱生恨，强抢歹念横生中…

森气楼自画像

前几天去了游乐场一趟，特地去看看《KOF 2001》，试玩了一下，客观地说，游戏很出色。但不知为什么，却莫名地有些失落……也许是感情从中作梗，没有了SNK、森气楼、SHA-V、ITO的KOF很自然地让我感到有些陌生。以后将会是怎样的呢？"《KOF》系列"还会延续下去么？我一直在想。左右看看游乐场里热闹非凡的KOF机台处，我默然了许久……不错，一切看上去都很美。



NG Pocket Color在欧洲发售时的官方海报

晚上回到编辑部玩穿了NG·CD上的《合金弹头3》，字幕最后看到的却是"NOW TO FUTRUE SNK"……心绪再度蓦地沉重起来。我想，可能2D游戏至此已经很难再有新的发展了，纵然是SNK也不成，使出浑身解数到底也无法自救，很遗憾，颇无奈。也或许SNK一直在不眠飞行吧，23年来一定觉得很疲惫。这些年来他为我们带来了无数的期待与惊喜，也伴随着他的陨落带给我们无限的忧伤。就只能这样眼睁睁地让他孤独地飞去了。

欧洲SNKfans自制的纪念T恤样图

末日来临，一点点好奇，还有没有人会在意？

SNK到底还是没落了，这是否预示着业界大萧条的又一次开始？

此文谨献给海内外NEO·GEO的所有支持者和所有长期以来坚持购买正版的玩友。

又是如此"壮观"的景象，怎能让人不疯狂呢？无语…

游戏机杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

评分	LIKY	纱迦	SOUL
	8	7	8

LIKY

游戏中的同伴非常之多，这是游戏的最大特点。我觉得游戏在人物的刻画上做得非常到位，能够将这么多同伴的性格都刻画淋漓尽致实在是非常了不起，冷酷孤傲的加纳休，胆小怕事的皮斯塔乔，热血冲动的基尔休……他们的一言一行无不体现出自己的独特性格特征，他们绝不只是战斗的工具，都是有血有肉的同伴。游戏的画风始终是一种暖色调，因此给人一种朦朦胧胧的感觉，如果再鲜艳细致一点就好了。我对音乐有点不满，特别是战斗音乐实在单调乏味，败笔所在。

纱迦

本来对这个游戏充满了期待，上手之后马上就被吸引住了。游戏里的那种清新的画风，实在是让人觉得赏心悦目，因此虽然战斗画面远远不如《黄金太阳》，但还是吸引着我继续玩下去。时间长了才发现，整个游戏缺乏一种大作的感觉，剧情非常简单，系统体贴有余但乐趣不足，优点是很容易上手，一点也不深奥。整个游戏给人的感觉就是一个给小孩子玩的游戏，或者说是它面向的玩家年龄层很低。因此过了这个年龄的我玩了将近十个小时后就放弃了，然后期盼圣剑小组的下一个作品。

SOUL

游戏具有很明显的《圣剑传说》那种独特的画风，不过游戏类型却是正统RPG。游戏制作精良、细致，不论是故事、画面、战斗系统还是角色设定，都堪称一流。可以加入的同伴数量达到15个，游戏的世界中还存在着16种精灵，可以说是内容丰富，可游戏的时间也达到几十个小时以上，捧着GBA玩的话，真的很容易就会让人深入其中、欲罢不能。相信这是一款比较值得购买的GBA游戏。主创人员来自SQUARE，再联想到《异度传说》，看来SQUARE的人才流失情况严重，这点也像ENIX？

热血推荐

魔法假日　GBA/任天堂\BROWNIE BROWN/卡带/MAGICAL VACATION/RPG/2001-12-07/原创

评分	SOUL	D·S	LIKY
	8	9	7

SOUL

在街机取得超人气的动作对战游戏，现在终于得以移植。游戏除了有完整的故事模式可以玩以外，最耐玩的还是对战模式，对战支持2对2组队，而且还支持网络对战与异的玩家进行4人大对战，令人赞赏。在动作、格斗游戏皇者之一的CAPCOM的参与制作下，游戏各机动战士的动作与原作的个性完美结合起来，让游戏乐趣无穷，当然，这里的“乐趣无穷”还是要针对喜欢高达的人，如果是一般的对战游戏的玩家恐怕乐趣是会大打折扣的。

D·S

移植自街机上大受欢迎的GUNDAM对战游戏《机动战士高达　连邦对吉翁DX》，家用PS2版的玩法和街机一样，玩家可以选择连邦或吉翁的成员来进行对战，操作方法也差不多，可以说是一个完全移植的版本。此外该游戏将会对应KDDI公司提供的网络技术，跟名作《PSO》使用INTERNET进行网上对战所不同的是KDDI公司的网络技术需要配合日本国内的电话才能使用，这也意味着国内的玩家将无法享受4人连线对战的乐趣了。尽管如此，该游戏还提供了许多充满乐趣的原创任务模式，很有挑战性。

LIKY

喜欢高达的玩家对这款游戏自然是不应放过的，无论是连邦还是吉翁的各种有名机体都能让你自由控制，首先这一点就让人很兴奋了，更何况游戏在爽快感和战略性上同样有着不错的表现，而且还有经典的剧情表现哦！刚开始玩的时候，可能会很难上手，但只要慢慢习惯，你就会体会到游戏的深奥之处，特别是在与人对战时，体现得尤为明显，猛冲猛打决非取胜之道，必须讲究战略才行。游戏对应4人上网组队战，这才是玩这个游戏的最理想方式，但也限制了单人游戏的乐趣。

热血推荐

机动战士高达 连邦对吉翁DX　PS2/DVD-ROM/BANDAI\CAPCOM/MOBLIE SUIT GUDAM 连邦VS.ZION DX/ACT/2001-12-06/1～2人/对应网络对战1～4人/150KB/街机移植

评分	SOLIDUS GOUKI	D·S	多边形
	8	8	8

SOLIDUS GOUKI

时隔一年在PS2上再度登场，并没有看到太多的新要素，在游戏性方面没有什么提高。画面保持了与DC同等级的水准，非常细致。如同大杂烩的系统是此作的一大特色，几乎所有知名2D格斗游戏的成名系统都能够在这里看到。“空中疾进、疾退”系统让整个战斗的节奏感变得非常强，浮空之后追打技也是相当华丽的技巧。按键型的连续技也是颇有挑战性的。角色设定让人感觉很有活力，不过在实际游戏时人物的比例偏小，没能将角色的魅力发挥到最高，是个遗憾。

D·S

这是一款移植得非常完美的2D格斗游戏，虽然该游戏在国内的人气度一直不是很高，但是它良好的平衡性和操作感还是能够让沉迷于2D格斗游戏的玩家感受到其魅力所在。该游戏的操作系统集合了大部分优秀2D格斗游戏的精髓，并且调整得非常合理，但这样设计的缺陷便是系统操作逐渐趋于复杂，初学者上手比较困难。另外该游戏独创的空中连续技系统也是吸引玩家注目的地方。在“《街霸》系列”等传统2D格斗游戏逐渐蜕变成一种纪念的时候，时代呼唤新的勇者，祝愿“《GG》系列”再创高峰！

多边形

最近优秀的2D格斗游戏越来越少，自从ＳＮＫ倒闭后象样的ＦＴＧ也就CAPCOM的那些还能玩玩。《罪恶装备》借鉴了其他优秀FTG的长处并自创了不少新的系统，战斗起来非常华丽，是不可多得的优秀2DFTG。游戏时战斗的变化很多，空中连续技更是华丽异常，但这也造成了某些平衡方面的不足，不少略有缺陷的角色在实战中完全处于下风，看来SAMMY在这方面要再加强一些了，让我们期待《罪恶装备》的下一作吧。

热血推荐

罪恶装备X PLUS　PS2/DVD-ROM/SAMMY/GUILTY GEAR X PLUS/FTG/2001-11-29/1～2人/73KB/加强版

评分	SOUL	D·S	纱迦
	7	6	7

SOUL

游戏完全延续了PS版第一作的风格。在如今这个PS2进入成熟期的阶段，由SCE亲自发行的游戏的画面素质却让人感觉只是像高解析版的PS版画面，原因只能归咎于SCE没有足够重视这个游戏。但如果是前作的FANS的话，也许这样的画面反而会让他们很有怀旧的感觉。游戏的整体给人以超正统的RPG游戏的印象，战斗在继承了前作很有个性的指令组合出必杀的系统以外，又在各方面作了强化。

D·S

很难想象类似这样的RPG游戏究竟如何才能吸引玩家的注意。从画面上只能算是高解析度的PS游戏的强化版，人物设计比较做作，既不前卫也不质朴，很难讨好玩家挑剔的眼光。系统上算是中规中矩，继承该游戏于PS时代独创的按键指令操作式战斗，当击倒强敌的时候，还是比较有成就感的。故事情节上的发展基本上都属于意料之中的事，没有什么悬念可言，这一点也是使它无法进入一线RPG游戏阵营的关键所在。总之对RPG涉及不深的玩家可以一试，但对于那些老鸟来说就不勉强了……

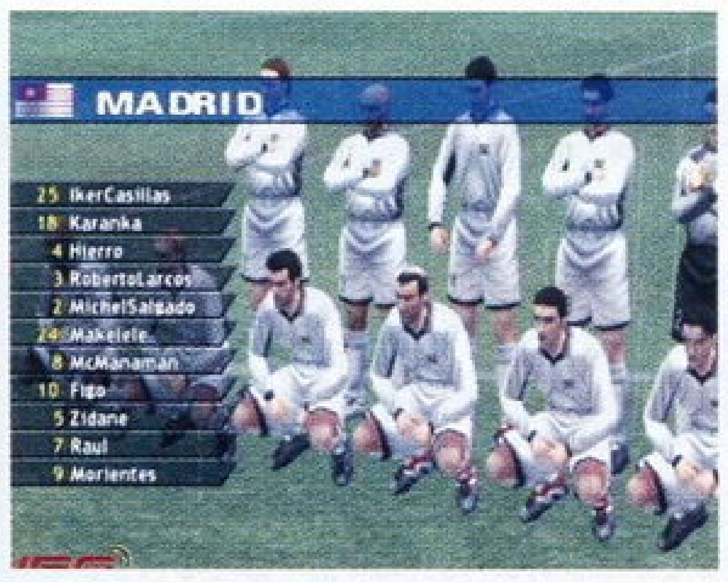
纱迦

像这个游戏一样朴素的游戏在现在真的是很难找到了。好歹《雷盖亚传说》在ＰＳ上也是一个有口皆碑的游戏，而最新作里居然没有一句语音（战斗中除外），一时之间让我有些茫然的感觉。游戏的系统依旧，如今已经不算稀奇的道具调合系统也没能做出什么突破来。画面虽然提高了一截，但依然不能自由转换视角，30分钟玩下来，整个游戏给人的感觉就是：制作者明显没有用心去制作。不过最让人称道的战斗系统依然乐趣十足，按指令出招的感觉完全保留，可以为它挣回不少分数了。

不过不失

雷盖亚 决斗传奇　PS2/DVD-ROM/SCEI/LEGAIA DUAL SAGA/RPG/2001-11-29/1人/285KB/原创

黄金珍藏



评分	SOLIDUS GOUKI	LIKY	多边形
	9	9	9

SOLIDUS GOUKI

2个月前J联赛的国际版，在系统上几乎没有任何变更之处，不过由于出场的队员的能力值普遍要比J联赛中的高出许多，因此整个游戏的节奏以及难度都增加了不少，给人一种“加强版”的感觉。OT的复活以及铲球判定的增强使得中场的争夺更加激烈，有预见性的跑位在防守时显得非常重要。队员的动作更加细腻真实，不时让人心跳一把。解说方面也加强了，就算是不懂日语也会被那语气给感染的。此外，新的片头CG很让有点资历的球迷玩家感到振奋。

LIKY

终于能玩到这个《WE5》的最终版了，终于能使用我喜欢的队伍、喜欢的球星了，（竟然第一个任意球我就用巴蒂直接破门了，简直让我瞠目）太爽了！虽然系统完全继承了《J联盟》那个版本的，但由于球员能力的提高，使得控球，传切、配合变得更加流畅，比赛也打得更加精彩激烈。游戏中对控球的要求变得相当高，经常要不停地变换4种带球方式，而且还要掌握好时间差停顿、加速。下底传中时由于可以控制自己队员跑位，使得这种进攻方式的进球率大大提高。

多边形

由于采用了新的技术使得游戏的LOADING时间大大缩短，而这也是玩家对于前作抱怨最多的地方。球的运动轨迹似乎是越来越出色了，游戏中常常能够看到许多令人“惊奇”但又在现实中合情合理的反弹、折射，让人充分体会到了“足球是圆的”。射门似乎比前作更难，给人感觉不太好把握。队员的传、带、射球的动作增加了许多，根据队员的能力，在处理同样情况的来球时的方式也会有所不同。技术好的队员总能让球很舒服地驾驭在自己身边。入球之后的庆祝动作也多了不少。

世界足球 胜利11人5 最终版　PS2/CD-ROM/KONAMI/WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EDITION/SPG/2001-12-13/1～8人/对应手柄分插器/108KB/加强版

热血推荐

评分	纱迦	LIKY	多边形
	9	8	9

纱迦

把SFC版《三国志Ⅳ》的人物肖像换成《三国志Ⅶ》的人物肖像，一个全新的《三国志》就诞生了。虽然此举明显带有骗钱的意思，但是由于游戏是在掌机上推出，因此它带给人们一种截然不同的感受。“《三国志》系列”的最新作已经出到了Ⅷ，但是玩家公认最经典的一代就是《三国志Ⅳ》。事实上能够在掌机上玩到光荣的游戏一直都是我的梦想，迟迟不购入GBA也是这个原因。现在有了这个游戏，看来购入GBA也是早晚的事情了。希望很快就能玩到光荣GBA版《大航海时代》。

LIKY

看到开机动画中诸葛先生闭目养神的样子，我差点要喷饭，怎么跟《大话西游》中孙悟空伫立城头那副表情如此相似？言归正传，这款GBA上的三国游戏，是否会让一些掌机玩家想起什么？还记得光荣在GB上推出的《三国志》吗？相信当时那个游戏就让不少人沉迷其中吧，现在大家又能在掌机上玩到最新的三国游戏一定很兴奋，而且游戏在音乐上的表现还是一如既往的优秀，时而雄壮时而悠扬，让人百听不厌。再加上游戏中的指令都是中文，因此对于国内的玩家来说非常方便。

多边形

好游戏好游戏！就为这一个游戏，我就应该买下GBA了。游戏的系统虽然和SFC版《三国志Ⅳ》一模一样，但是要知道，《三国志Ⅳ》可是光荣史上最杰出的游戏之一啊，我早就有重温经典之意了，只是总没有时间，而自己那台老SFC也早已不在人世了。而现在有了GBA，就可以一个人躺在床上想怎么玩就怎么玩了。那种感觉，想起来就有一种说不出的惬意。而比起之前GB上的《三国志》来，游戏的画面音乐都有了长足的进步，可以说只有这个《三国志》，才有一点真正《三国志》的感觉。

三国志　GBA/KOEI/卡带/SLG/2001-11-30/1人/系列作品

不过不失

评分	纱迦	D·S	慕容非
	7	7	6

纱迦

从MD《梦幻模拟战》时代过来的人，相信都会对同样是由漆原智志老兄负责人设的这个游戏感兴趣。在我不断的努力之下，《梦幻骑士》这个名字终于被编辑部里的各位接受了。不过对于这个半年之内连出两作的游戏，我不得不说一句：“你也未免太快了一点吧？”经过半年“精心改良”了一点点的系统，再加上全新的人物和故事，一个新作就这样诞生了。喜欢这个系列的玩家不必犹豫，因为它完全继承了前几作的优点；不喜欢这个系列的玩家也不必犹豫，因为它同样完全继承了前几作的缺点。

D·S

ATLUS的“抢钱”作品之一，距离前作发售不到半年便又推出了第3代，这很难不让玩家猜测该系列游戏的完成度。游戏的人设依然出色，漆原志智华丽的画风对于那些脆弱的FANS当然具有无比的“杀伤力”，在实际游戏画面中也很好地继承了这一点，表现上虽然只是传统的2DRPG，但配合声优精彩的演绎，让玩家在浑然不觉中感受到传统RPG的进化；系统上借鉴了许多SLG的成功之处，但是过于公式化的AI很难带给玩家比较高层次的挑战，令人乏味。总之该游戏只推荐给FANS尝试。

慕容非

如果要说这款游戏惟一吸引人的地方，那除了人设就没其他地方了。游戏本身剧情单调，系统搞得也是一塌糊涂。一个好游戏是要靠时间来锤炼的，很难想象那些制作人员如此快速的写剧本、编程和除BUG是如何完成的……ATLUS的《女神》让人眼前为之一亮，但如此不负责任的推出《梦幻骑士》这种游戏使我对公司的好感大减。总之你要不是漆原志智的死忠就不用在这款游戏上耗费太多的时间。7

梦幻骑士Ⅲ 双重黑暗　PS2/CD-ROM/ATLUS/GROWLANSERⅢ THE DUAL DARKNESS/S·RPG/2001-12-06/1人/91KB/系列作品

不过不失

评分	纱迦	ACE飞行员	多边形
	6	6	6

纱迦

这个游戏只能算是一个不过不失之作。和彩京、CAVE这些公司比起来，《银河号》用今天的眼光来看的确是差了一点儿。游戏附带的怀旧版固然令人感动，但那个全新制作的《ZANAC NEO》除了画面之外竟然和FC版没什么区别，COMPILE你也太没专业精神了。敌方的火力给人一种看不清楚的感觉，再加上糟糕的背景（尤以第3关为甚），天啊！子弹杂乱无章，毫无美感，不过由于乐趣依旧，再加上非常熟悉的音效，玩起来倒是不会令人昏昏欲睡。能做到这一点，已可以算是相当不错了。

ACE飞行员

游戏除了其名字还比较有特点之外，其他方面简直是一无是处，不值一提。2D射击游戏可能是制作成本最低的游戏类型，但是这并不意味着任何一家游戏公司都可以轻易做出一款好玩的射击游戏来。“COMPILE”在我印象中是一家几乎可以忽略不计的游戏公司，原本想通过这款PS末年的作品改变一下对COMPILE的看法，结果却适得其反。这样普通的游戏画面简直就像90年代初期的作品，游戏的机体、流程、BOSS等各方面设计都是平淡无奇，令我纳闷的是COMPILE竟然敢将这样败坏公司形象的作品拿出来卖。

多边形

如果你没经历过FC上那段美好的时光，而且你对射击游戏没有一点兴趣的话，你就不必去尝试这个游戏了。用今天的眼光来看，这个游戏实在是没有什么过人之处，画面只能算是一般，系统经过15年的进化后也就多了一个CHARGE攻击，真不知COMPILE这15年是活哪儿去了。不过以今天的眼光来看当年《银河号》的系统，确实有些让人惊奇。真后悔当年没有在FC上玩过这个游戏。如果这个游戏的推出时间是在业界刚跨入次时代时，想必取得的成绩也会比今天要好得多。

银河号对银河号　PS/COMPILE/ZANAC X ZANAC/STG/1～2人/原创

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

文：慕容非

DC	SEGA	SLG	1人
	2001年12月13日发售		132
GD-ROM	—		

《创造球会 特大号2》终于出了，我先为大家介绍一些基本的阵形训练方法与技巧，在下一期中我会详细地送上攻略，希望喜欢这游戏的玩家能多多支持我，并多多来稿。

阵形与战术浅研

此作对阵形和战术的变化更为注重，游戏中的Key Player显得更为重要，让我们来仔细研究一下在《特大号2》的阵形与战术。

右图中
FW表示前锋
MF表示中场
DF表示后卫
GK表示守门员
Key Player表示核心球员

法国型：现在的法国已经跻身世界一流强队之列，他们拥有世界上首屈一指的后卫和中前场球员，为此4-5-1 阵形配合左路进攻或右路进攻的战术最适合这种队伍的打法。法国队中的Key Player当然是齐达内，他完美的传球和司令塔能力可以控制场上比赛的节奏，在日本的小野伸二和中田英寿能胜任Key Player。再有一个全能的前锋改打Postplay就完美了，如果你的好前锋不多就可以用法国队的战术与阵形。法国队的这种战法也有不少的缺点，首先是两边的前卫如果没有良好的体能和速度创造进球机会，球队的进攻就要陷入危机；最主要的是Key Player在场上的角色太过重要了，如果受伤和停赛的话整个球队就会因为没有了灵魂人物而崩溃。

荷兰型：荷兰也是一支传统世界强队，球队用的4-4-2 是由4-5-1 转变而来，将中场的Key Player前移能更好的加强进攻，荷兰有非常好的控球形前锋，为此用Postplay是最适合的，在日本只有小野伸二能胜任那个位置。使用这种阵形的缺点是中后场的支配和防守较弱，容易被对手造成中央突破。打法也比较单调，无非是中后场的长传冲吊，Key Player拿球后制造进球机会。因此我不推荐大家用这种战术。

英格兰型：传统的4-4-2 阵形能适用各种战术，是一个非常完美的球队。中场的两个Key Player能很好的起到防、传、攻的作用。虽说阵形与战术是无懈可击的，但中场的两个Key Player却是问题所在，他们的体能和身体对抗能力是非常重要的，传球判断与防守能力都要兼顾，现在英格兰有这种能力的Key Player少之又少，为此很难把这种打法的威力发挥出来。在日本的球员中稻本润一、小野伸二、北泽豪与奥大介是不错的选择。

克罗地亚型：典形的5-3-2 防守反击形打法，5名后卫的防守固若金汤，两个边后卫前移能把阵形变为3-5-2，为此Key Player进攻的任务就交给两个边后卫来负责。当防守成功时边后卫得球后要用最快的速度带球至前场创造进球机会，因此在两个边后卫的育成上要以速度和体能为优先，其次是传球和身体的对抗能力。如果你的队中有相马直树或宏明甫用这种打法是很不错的。

N-BOX 型：现代足球经过长时间演变而来的3-5-2，因为无论是进攻还是中场配合或防守都有5名球员参加，所以定名为N-BOX。3-5-2 是适合任何战术打法的阵形，中场5名球员进可攻退可守，是无懈可击的打法。这种打法对球员的要求很高，每个人都要有很强的能力才能打得顺手，为此球队发展到后期时运用这种打法是最强的。育成时中间的Key Player传球、带球、截球能力要高，边前卫的突破、速度和体能比较重要，后卫要重点训练争顶、体格和防守能力，前锋也要有一定的带球能力。

为了将来自己球队的发展，一定要根据球队的战术指导思想来寻找球员。又找到了一个好外援，赶紧与他签约吧！

文：纱迦

银河号 X 银河号

PS	COMPILE	STG	1~2人
	2001年 11月29日		1格
CD-ROM	–		

事隔15年，ZANAC战机再次出动！

ZANAC，多么熟悉的名字！《银河号》诞生于1986年，当时业界已经是任天堂的FC主机的天下了。不知COMPILE是出于何种考虑，《银河号》除了推出FC版本外，还推出了MSX版。也许有些玩家不知道这个MSX究竟是何方神圣，其实只要大家关注过GOUKI的“MGS”系列报道，就会知道《METAL GEAR 2：SOLID SNAKE》是哪个机种上的游戏了——没错，就是这个MSX。这个游戏虽然在中国人气不高，但是在日本反响还不错，只是谁也没想到它的续作竟然会隔这么久才出现。和15年前一样，这次COMPILE公司又兵分两路，分别在PS和Palm上推出全新的《银河号》。究竟ZANAC战机能否唤起人们的回忆？让我们拭目以待。

PS版《银河号×银河号》包含有两个游戏，一个是FC版的复刻版，另一个是全新的游戏。进入游戏后选择“ZANAC”就可以进入复刻版，选择“ZANAC NEO”就可以进入新游戏。

ZANAC

□：主枪攻击
×：副枪攻击
○：同时攻击

这个复刻版横看竖看和FC上当年那个都是一个游戏，难怪叫作复刻版。可惜的是那条“撞敌人就可以加满枪”的秘技没有被继承下来。为了真正做到完美复刻，游戏还模拟了FC和MSX两种版本。在游戏开始时选择“DISK VERSION”就是MSX版，选择“ROM VERSION”就是FC版。游戏的操作异常简单，经过多年战火洗礼的玩家们一定可以轻松搞定，不过需要注意的是我方火力并不是始终向上的，这一点可与现在的纵版STG有很大区别哟！

要想加强我方火力，就要吃一种黄色的珠子。而改变武器的种类需要击破地面上的一些标有数字的堡垒。这些数字从0到7，每一个都代表着一种不同的武器，其中具有防护罩功能的2号弹非常好使。不过这个游戏对时间的要求很高，大家可要抓紧时间干掉BOSS呀！游戏的流程比较长，好像多达16关。

机体分析

SCAR-FACE

6号武器攻击范围广，威力大，而7号武器的攻击范围更是足以覆盖整个前方，因此通常可以使用7号武器，而6号武器可以用来对付BOSS。如果腹背受敌的话，建议用0号武器。

这就是游戏的制作人——广野先生↓

KNIFE-EDGE

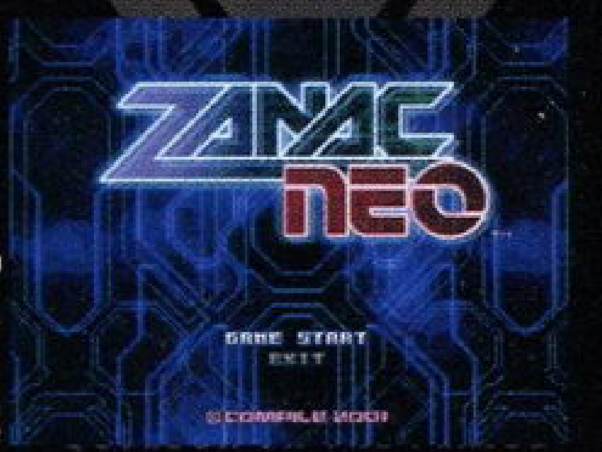
速度最快的机体，4、5、6、7号武器均相当不错。平常时可以用5号，对付BOSS时6号武器足矣。多用用4号、7号武器也会有意想不到的收获。

HAMMER-DUKE

HAMMER-DUKE的武器是变化最多的，不过自机的速度就要逊色一点。各种武器中，以1号和7号最为实用。特别是7号武器，性能相当不错，推荐使用。

为了答谢COMPILE的死忠，同时也为了促销，COMPILE这次搞了一个小小的活动：玩家只要玩过“ZANAC NEO”里的“SCORE TRIAL”模式的“AREA 0”这一关后，就可以获得一个密码。这个密码记录了玩家的成绩。然后玩家登录到《银河号×银河号》的主页上，输入自己的姓名和密码，就可以知道自己的成绩究竟如何了。这个活动的有效时间是从2001年11月29日到2001年12月10日，所选机体不限。冠军可以获得《银河号×银河号》的原声大碟，亚军可以获得印有《银河号×银河号》标志的T恤一件，季军可以获得有《银河号×银河号》标志的帽子一顶，第4名、第5名、第6名可以获得《银河号×银河号》电话卡一张。

ZANAC NEO



这是一个全新的《银河号》，借助PS强大的机能（相对FC来说），游戏的画面上升到了一个前所未有的高度（还是相对FC来说）。游戏的操作方法几乎没有变化，只是增加了一个蓄力攻击，使用的方法是按△键或R1键。使用蓄力攻击之后，画面下方的能量槽就会变空。能量槽最多可以蓄两条，只要蓄满一条就可以使用蓄力攻击。需要注意的是蓄力攻击和现在射击游戏中的“保险”有很大区别，一定要确实命中敌人后才会发生作用，而且命中的敌人越多，效果越显著。

如果你玩过FC上的《银河号》，这个游戏一定会引起你的共鸣，因为游戏的玩法、系统的设定甚至音乐音效都一模一样，只是画面漂亮多了。当然PS同屏显示活动块的能力远胜于FC，所以在己方中弹判定变小的同时，敌方的火力也有非常明显的加强。推荐初学者使用绿色战机HAMMER-DUKE+5号弹，这种武器可以护身，非常不错。

Palm和Palm版《银河号》

也许有些读者并不了解Palm，其实Palm并不是一台游戏机，简单地说，Palm是国外非常流行的一种掌上电脑。不过，仅仅把Palm看成掌上电脑是远远不够的。对于Palm一族来说，Palm就是一种生活方式。Palm是由Palm Computing公司发明的，它诞生于1996年4月，由于功能强大，价格便宜，一上市就深受好评。Palm Computing公司再接再厉，又推出了多种改进版。据1999年底的资料表明，Palm的市场占有率高达76.5%。不过由于Palm Computing公司故步自封，Palm现在已渐显颓势——那是题外话，扯远了。

FC版《银河号》的特点很鲜明：高速卷轴的移动画面、自动调整AI难易度的设定、多达8种的火力配置，虽然现在看来好像都是一些很普通的东西，不过当时我在FC上看到的时候确实是有眼前一亮的感觉。Palm版的《银河号》除了完全继承了以上特征之外，还增加了副枪设定，此外还可以通过收集某些道具来提升主枪的威力。为了不影响玩家的正常时间，游戏中还有自动控制系统，听起来倒是蛮过瘾的。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文:邪魔天使

卧虎藏龙

《卧虎藏龙》是一款由GOWIN公司开发的经典全中文武侠RPG游戏。最近邪魔天使正玩得不亦乐乎呢，对该游戏的第一印象是人设非常有特点，其次是游戏的画面素质也很高，游戏难度适中使初玩者很容易上手。游戏故事情节的多样化设定使得该游戏十分耐玩！另外，厂商在游戏的细节上也着实下了一番苦功，轻功在本作中实用性很强，但要熟练地运用该技巧玩家还必须稍加练习出招指令。游戏的操作界面也非常友好，令玩家游戏时流畅感十足。

GB/GBC	GOWIN	RPG	1人
	即将发售		自带记忆功能
卡带	对应GBA		

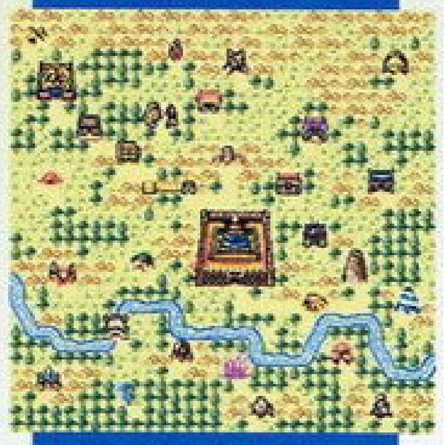
STORY

李慕白的父亲李凤杰是个四海为家的人，跟随过一位将军，也去过很多地方并结交了很多的江湖好友，因而在江南认识了侠客江南鹤，两人结拜为兄弟。可惜在一次瘟疫流行的时候李凤杰和妻子不幸染病去世，留下年仅8岁的儿子李慕白跟随着江南鹤，也学了不少武艺。在他10岁那年已经将江南鹤所教的武功学完，13岁中了秀才，但李慕白开始转变，对武学很感兴趣，于是江南鹤便找来了他的好友纪广杰来教李慕白武功，于是，李慕白不到20岁就已经是个武艺超群的高手。江南鹤见徒儿日渐长大，总希望他早日成亲，才对得起死去的亡兄。可惜李慕白心中早有一个愿望：非绝色女子且武艺一流者不娶，因此多少媒人撮合都被婉拒了。李慕白的好友曾见过俞秀莲的美丽容貌，因此骗他说有一位绝色美女且武艺高强，正在比武招亲，由于说的天花乱坠，便吸引了李慕白前往一探……

热闹的战斗

遇到敌人后，就会进入游戏画面右方的战斗系统，而画面下方为指令视窗。H.P为李慕白现有体力，MAX为李慕白体力上限，当受到敌人攻击时现有的体力就会减少，减到零时李慕白就会死亡，从而导致游戏结束。

大地图



移动篇

出了城镇或村庄就会进入大地图，移动十字键选择要去的地点，进入特殊地点就会出现地名，按A键就可进入。

存档篇

玩家在进入大地图画面时，就会出现存档指令，进入后将有两个可存档的空间供玩家使用。

登场人物

玉娇龙

从小生长在富贵的家庭中，一心想离家出去闯一闯，在新疆大漠遇到罗小虎，武功是跟碧眼狐狸所学，会高段武当派的拳法和剑法，轻功高明，盗走青冥剑。

俞秀莲

俞雄远的女儿，从小在镖局长大，跟着父亲学武，轻功一流，擅用双刀，内心爱慕着李慕白。

李慕白

手持青冥剑，为人正派讲义气，是一位文武双全的大侠，喜欢打抱不平，精通武当派的拳法和剑法，师傅是江南鹤与纪广杰。

罗小虎

新疆大漠名盗，在一次抢劫时巧遇玉娇龙，不久之后便爱上了玉娇龙。

© 2002 GOWIN

文：LIKY

超级马里奥 ADV 2

终于玩到这一款移植自SFC上的《马里奥》，果然没有让人失望，GBA完全再现了当年SFC版《超级马里奥世界》的所有精髓，看到熟悉的场景，听到熟悉的音乐，真的有点感动。游戏的手感一如既往的良好，人物的动作也更加细腻，不愧是任天堂的金牌名作啊！

GBA	NINTENDO	ACT	1人
	2001年12月14日		自带记忆功能
卡带	对应1卡4人联机		

游戏在画面的表现上比起GBA上的前一作《超级马里奥ADV》有着很大的提高，特别是在背景画面的表现上尤为明显。由于在这一作中马里奥能够变身成许多不同的形态，使得乐趣倍增，特别当是穿上斗篷后，能够在天上停留很长时间，飞来飞去真的很爽，而且许多宝贝都是靠飞才能取得的。

恐龙耀西

可爱的恐龙耀西终于登场了，（我先还一直把它当乌龟呢！）每次它都从蛋里面孵化出来，真是个强力的同伴。无论是什么敌人，它都能一口吞下，特别是吞下那些乌龟时还能吐出大火球。

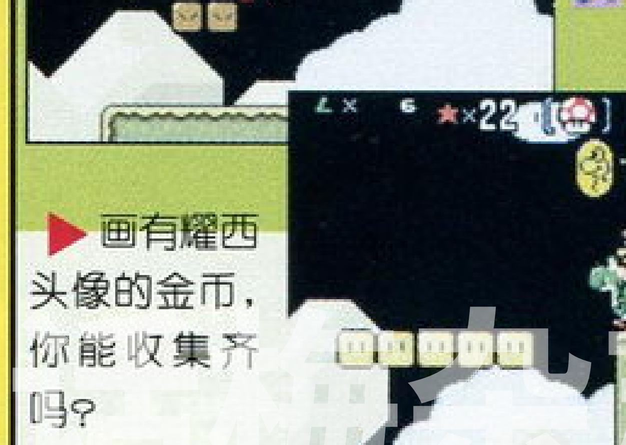
▼真不知道耀西的舌头怎么那么长。

“！”号砖块

游戏中顶那些标有“！”号的砖块就能获得提示，这可是攻关的要点所在，在初期还会教你一些基本操作。

马里奥和路易

除了选用马里奥，同样也能选用路易，在大地图上按R键就能切换。路易比马里奥跳得要高，而且发射出去的火球蹦得也比马里奥的高，两个角色的这种差异使得游戏的耐玩度提升的同时，也使得游戏的打法更灵活，大家不妨试试。有些关卡如果用马里奥很难通过，就用路易来试试，可能会轻松就通过了哦！



▲水中的关卡一般都是很有难度的，需要极为小心。

▶画有耀西头像的金币，你能收集齐吗？

▼开始可以选择经典的“MARIO BROS”模式哦！

www.plumbook.cn

◀北京周雪 难道这就是传说中的塔罗牌？（作惊恐状）为何没有迷人的凡妮莎呢？

这次画廊改了版，心里终究还是不安。毕竟不知道编辑部的那台 AGFA 扫描仪能否应付得来那么多的画稿，所以希望大家能尽快的提出意见，另外也请各位多多投稿多多支持本廊。

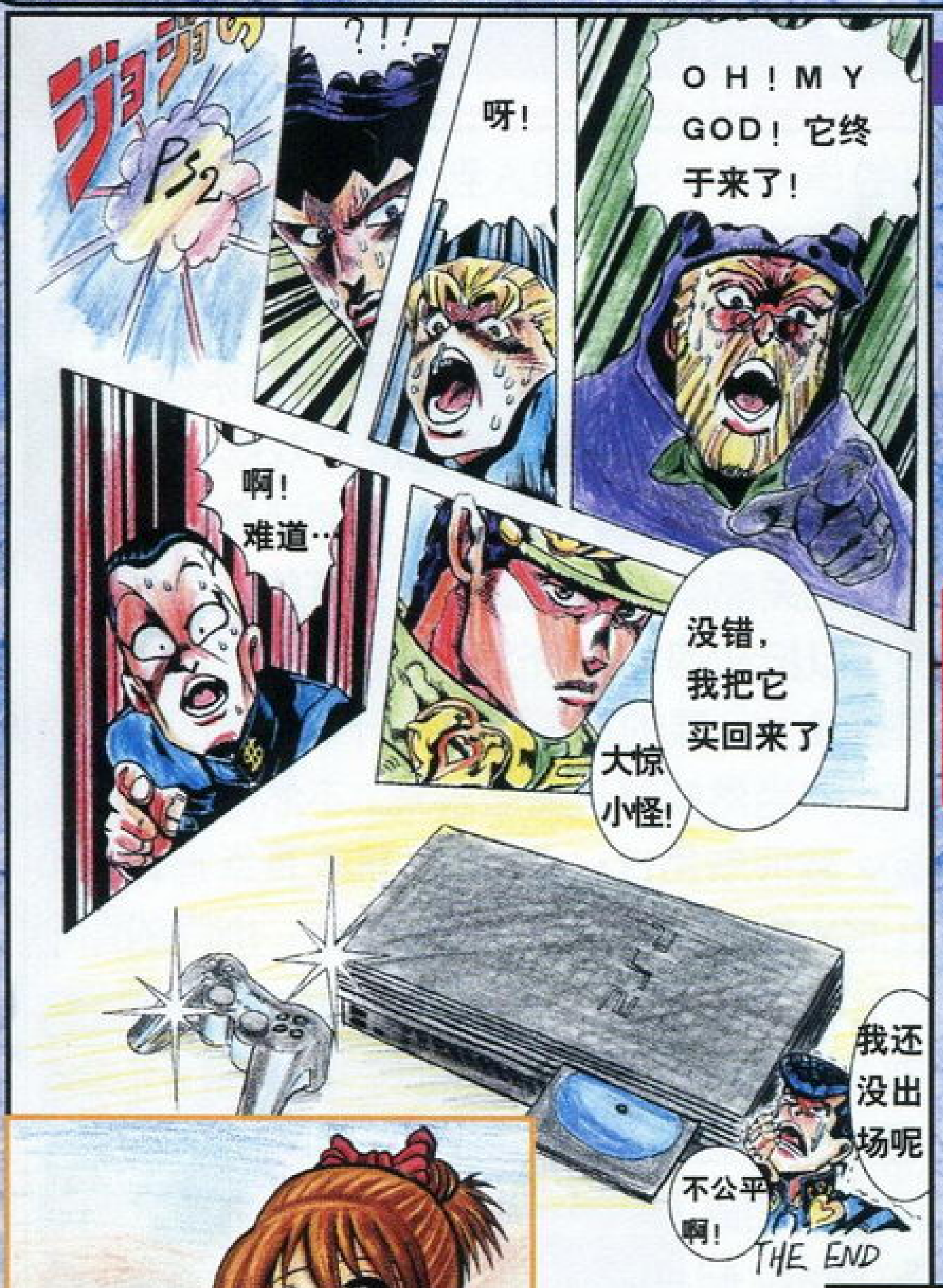
元旦将至，心里也开始盘算着购物计划了，想买的东西多的很，像 PSone 啦，《寂静岭 2》啦（我的现有机种？保密！）还有《JOJO》最新 73 本，GBA 版《KOF》等等，当然“糠泥”够的话还想买个 MD、mp3 其实也不错，再有就来台 SONY 特丽珑什么的…（SOUL：造孽啊你！）

最后向所有没有收到回信的朋友道个歉，工作太忙了。广州的刘珊朋友请不要生气，照惯例画廊的稿费是自刊用起两个月后才发放的，相信你现在已经收到了。景德镇的小叶别来无恙？有空捎点瓷器来我们画廊逛逛呀！还有贵州的邓楚炫衷心希望你早日康复。小 monkey 不知最近忙不？别忘了我呀！枫言枫语够了，我闪……

北京唐韬▶ 孤独战士 WOLF 永远都是那么酷。

▲太原赵翔 很喜欢 MGS，很喜欢 NINJA，很喜欢你这种硬派画风，有空请多光临”寒舍“。（顺便问一下：上图中的应该是灰狐而不是奥尔加吧？）

鞍山王强▶ 很显然霸丸王被东丈给带坏了…幸好学的不是魔人布欧。



◀西宁王国彬 有个问题想问一下就是…JOJO的日语正确发音是什么？我在编辑部将其读成“骄骄”可是被“乔乔”派狂扁一顿啊！岸边露伴在忏悔室的短篇故事你看了吗？

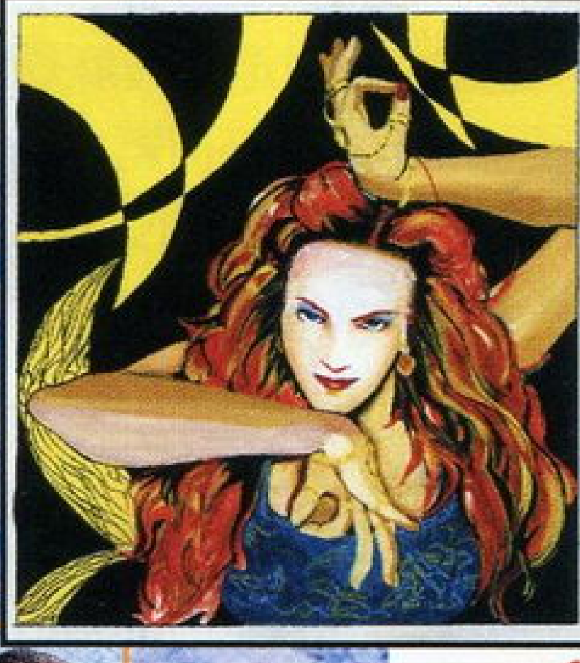
SPIDEP▶ 画得相当不错。只可惜画后没留地址…请速与编辑部联系以发放稿费

▼成都刘雪亮 她的笑容令我想起了《寄生前夜》中夏娃在歌剧院的演出…

▲广州陈杰 这情形可有点像我们编辑部啊！至于谁像那拉尔夫呢…嘿嘿，保密。

◀河池 K·NASH 稿已全收到，看你父母多关心你呀，请再接再厉

桂林彭志成▶ 很妖艳的麦卓。你送的画我收下了，有空一定到桂林“宰”你。



合肥刘中杰▶ 马上要放“纳乙骷king”了吧？你画的人物动态相当有味道呢，另一张《恐龙危机 2》也不错。小伙子有前途！

▲南宁邓俊 今次画廊里的 KOF 人物似乎比平时多了很多，玩了 2001 吗？

代县石小平▶ 不知道《恐龙危机 3 代》和电影《侏罗纪 4 代》哪一个会先出，超期待中…

洛阳牧云▶ 仔细问过 D·S 后才知道画里的少女是青涩宝贝中的泽渡穗乃香。画技不错啊！

◀上海周泽峰 收了真吾这么个徒弟也够操心了，再来个“不”放必杀技的八神…

www.ptumbook.cn

GAME 3 游戏立方

最近有很多读者来信询问在GBA的《黄金太阳》中如何才能让船长开船，于是我专门请来了当初做这个游戏攻略的纱迦，就请他为大家解答这个问题吧。

纱迦 ：正确的步骤如下：首先来到カレイの町的王宫里拜会哈梅特大人的夫人，然后来到町西的码头购买船票。向码头上的人打听后得知还差很多乘客，于是回到カレイの町的旅馆里去叫人，注意要和所有人对话才能一个不漏。这样出町时会发生大队旅客排队去乘船的剧情。然后上船，听过船长的对话后得知原来锚不见了，跟着那个鬼鬼祟祟的水手就可以在桅杆上找到锚。然后去客舱找旅客，大家决定去找船长说清楚。然后找到船长，把锚交给船长，接着与船上所有人对话，最后找到躲在船舱里的大副，开船喽！注意大副的位置比较隐蔽，要仔细搜索。

问题更正：

在2001年12月B刊中，我曾经回答了一个关于《RockmanX4》中怎样才能和最终BOSS西格玛决战的问题。现在收到了南宁市肖枫读者的一封来信，指出了我的一些遗漏之处，原文如下：X在击破4个BOSS后会对付那个……那个（叫什么来着）拿剑的（爱丽丝的哥哥？），击破8个BOSS后会到卫星上和爱的哥哥再战斗一次，此外还要对付变身的泡泡和巨大的“变态”机器人将军，胜利后才会进入西格玛的关卡。死神西格玛（打2次）后还有下层的最终西格玛。ZERO击破4个BOSS后因为爱丽丝的求情不会对付爱的哥哥，以后和X一样，不过在卫星上不是对付变身的泡泡而是悲伤的爱丽丝（我最不忍心看到的动画部分，PC的《RockmanX4》，至今我已通关不下70遍）。

①不知是我的文笔不好，还是我的人缘不好？为什么我不管给你们发Email，还是写信(不计其数，但我不灰心)你们都不理我，是太忙吗？那别人的回信怎么解释？我喜欢你们，但你们不能让我伤心吧？这回我只问一个问题，《SGGG》怎样完美通关？我已经打了7遍了，一点不吹嘘哦！我喜欢SEGA的游戏，喜欢《SGGG》，SEGA的游戏我都玩好几遍，虽然有点对不起SEGA(我没钱买正版^_^)，请你帮我为什么最终BOSS总能打死我(每次都像第一次通观剧情需要的那样)，按理来说我应该在第二三遍通关时就能打死他的，难道是D版里没有GOODENDING的剧情?不成我还要玩下去(我的完成度已经百分之六十)？②《幻想传说》中莫里亚坑道里的17层或者是18层我记不太清楚了sorry，在那里有一个机关是需要踩齐所有机关门才会打开的，我试了N回就是过不去，Help me。③日版GBA能够玩美版游戏吗？④GBA版的《足球小将》什么发售？我都问了好几次了。⑤《机战A》第18话的那个HP为64000家伙怎样才能够打败他？⑥用PS2看D版DVD也同样会伤光头吗？⑦PS2哪一种型号最好？

①首选我要向黑龙江大庆市的李樵天朋友说一声抱歉，其实你的问题我早就存档在案了。但由于电脑中的文件夹过多，加上我一时疏忽结果让你的问题无辜地埋没在了我的电脑中。幸亏我今天清理了一下文件夹……言归正传。如果想在《SGGG》中看到GOODENDING的剧情，需要一点小技巧。在攻破C研以后，C研的BOSSマソ会加入到你的开发组中为你开发游戏。这时你的对手也和你一样正在开发同类游戏，你必须要赶在对手之前将游戏推向市场，哪怕你的游戏开发完成度并没有达到100%，我想你很可能就是在这里卡住了。之后你的小组会开发出一款名为《脑杀密书》的新游戏，一举将对手击败。接下来你只要按照剧情完成游戏就可以看到GOODENDING了。②在我印象中，《幻想传说》的莫里亚坑道还是比较容易过去的。在那里，并不是所有的机关都能一次性就可以打开的，有时候需要点技巧。比如有一些石像是可以拉动的，移动这些石像压住一个或者多个机关就可以打开新的门。有时候上一层的机关可以打开下一层的门，这都需要你自己去尝试。③日版GBA当然能够玩美版游戏，不然市面上怎么会有那么多美版的GBA卡带呢？我很欣赏这一点，GBA玩家真幸福啊！④⑤现在就有请《机战A》之魔LIKY帮你解答这个问题。LIKY：你问的那个HP64000的家伙就是最终BOSS，是在20话出现，并不是18话。其实要击落他也并不是不可能，只是难度很大而已。在第3回合时他会出现，但是到第6回合他就会撤退，所以打他的时间只有3回合。但是这还不是最大的困难，最麻烦的就是他在HP减至20000左右时就会撤退，所以必须有能够一击能打掉他20000HP的攻击方式（援护攻击）。而且要记住，尽量提升自己的气力值，降低他的气力值。另外这一话之前也要早作准备，改造最强武器的攻击力。⑥是的，现在市面上的D版DVD大部分质量都很差，而且很多根本都不是正宗DVD版本，个人建议你不要用PS2观看D版DVD。⑦现在市场最常见的PS2型号就是30000型，和少量的35000型，只要不是翻新货，它们的质量都不错。而之前推出的几种型号的PS2主机均已停产，现在很难买到，也不必要刻意去找了。反正我买东西有一个原则：货比三家，不要贪图便宜，一分钱一分货嘛，你说呢？

①《五藏传》中五藏的第二招怎么学会？除了一次外，每次那个位置都是空着的。②《恶魔城 月下夜想曲》中我得到了一把攻击力为“0”的剑，不知道有何用处？③我觉得《FF X》中的更换装备系统一点爽快感都没有，不知是不是我玩的太差？④我喜好把只要可以练级的游戏（我喜欢的）都练到最高，看上去就好像是金手指改过一样，特别是“《FF》系列”，这是一种病吗？⑤前几期杂志对《CVS2》的研究中写到的“Frames”是什么意思？我以前看《铁拳》的资料时也见到过这样类似的写法。⑥请问有没有“《寄生前夜》系列”最新作的消息？⑦DC上的《AIR FORCE DETAL》第4关应该怎样过去？⑧GBA在新年过后会降价吗？

①这个问题就请SOUL来为你解答吧。SOUL：首先要先救到“道化师キーチム”和“曲艺师ナムル”。之后在“第三章 吸血丧尸兵计划”的剧情中，12小时内成功地到山顶拿回“愈之水”，宿屋主人就会马上拿回去制作万能药。回到村庄，杂货店主为此送给武藏“大蜜柑”（おおきなミカ

3DM-SMW
www.plumbook

ン)。之后就可以到城中将“大蜜柑”送给城里的“道化师キーチム”，他就会和“曲艺师ナムル”一起为武藏表演，武藏就可以学会必杀技串刺攻击！将敌人举起来后按△键垂直抛起，再按一次△键就是串刺攻击。②你得到的那把剑已经被封印住了，当然发挥不了任何效力，可惜我现在已经忘记了解除封印的办法。请知道方法的玩家写信或者用Email告诉我。③其实《FF X》中的更换装备系统是相当有用的。可能你并没有仔细进行研究吧。更换装备主要是增加角色的各种能力，比如说防雷电属性攻击，增加HP上限，增加防御力等等，之前本刊曾经做过相当详细的系统介绍，你可以参考一下。④我觉得玩家可以分成两类，一种是包罗万象型，这种玩家什么类型的游戏都玩，可以说是见多识广，但是很难做到精益求精。还有一类就是精益求精型的玩家，拿着一款自己喜欢的游戏可以玩通关几遍甚至几十遍都不成问题，而且经常能玩出一些稀奇古怪的玩法和惊人的记录，非要把这个游戏最后的“剩余价值”都掏空不可，我想你就属于后者了。玩者不分大小、不分先后只要不耽误工作和学习，注意掌握一个度，随便你怎样玩我觉得都可以，只要高兴就好嘛！⑤“Frame”其实就是我们经常提到的“帧”这个概念的英文，“Frames”就是他的复数形式了。在很多格斗游戏中把“帧”作为一个量词来表示时间快慢。在《CVS2》中1帧相当于0.03秒。⑥我也一直期待着SQUARE早日公布《寄生前夜》的最新作，但是由于《FF电影版》的挫败，使得SQUARE的锋芒已经大不如前，即使SQUARE还要推出《寄生前夜》的最新作看来也不是一时半会儿的事情了。⑦很早以前就将这个游戏通关了，在我印象中首选是要尽量干掉客机周围的那些舰艇和炮塔，保障客机的顺利起飞，然后再是为客机护航。由于途中会有很多敌机前来攻击，所以你必须驾驶战斗机迅速地将敌机驱赶开。前方不远处还会有一艘敌人的战舰，你要在客机飞行到敌舰上空前将它摧毁。一路掩护，直到客机飞过地图上的白线就可以了。⑧现在GBA在掌机市场上可谓是风调雨顺，无人能敌。在国内市场上一般550元人民币就可以购入GBA，甚至比在日本购买还便宜。有竞争最容易促使降价，刚刚降价的PS2不就是最好的例子吗？我想即使过完春节国内GBA市场也不会有太大的变化。

①ENIX、SQUARE、CAPCOM、NAMCO、SEGA、KONAMI这六大游戏厂商各会偏重哪一台游戏主机的开发？②我刚刚买了DC的VGABOX但是就是不能显示图像，WHY？③DC上还剩下什么值得期待的游戏？④各位编辑，如果让你们在PS2、NGC、XBOX中选择一台，你们会怎样选择？

①这个问题提得太好了，其实我原本想在栏目中和各位玩家探讨一下这个问题。以下是我个人的看法：ENIX一贯的作风就是贵精而不贵多，走的是精品路线。“《星之海洋》系列”可是公司的王牌之一，无论是在日本还是国内的人气度都很高。从公布的影像来看颇具震撼力，除本作之外，ENIX近期并没有什么大的举动（另外还有一款PC ONLINE的游戏），从这点不难看出ENIX是站在PS2这边的。不用我多说相信各位玩家也知道SQUARE现在是全力支持PS2的。虽然国内玩家对《最终幻想XI》的兴趣并不是很大，但是在“日本玩家期待榜”上《最终幻想XI》却一直高居前三位。在PS2形势一片大好的情况下，可能没有人会想到CAPCOM宣布NGC独占“生化”，至今我都对CAPCOM这一做法表示不理解。就发售表上来看，我们不难发现CAPCOM早就准备好了跨平台的战略方针，彻头彻尾的“吃百家饭”的政策，同时雄心勃勃的CAPCAM也加快了进军PC游戏市场的步伐。现在对CAPCOM来说只要能赚钱的就是重点。NAMCO可以算是PS的老功臣了。但是由于种种原因，进入PS2时代后NAMCO的业绩明显有所下滑，财政上也连续几年出现赤字。现在的NAMCO也采取了跨平台的战略方针，争取多点开花。耐人寻味的是，公司最具影响的格斗游戏《铁拳》从来没有宣布移植到除PS2以外的其他机种上（个人认为GBA的《铁拳》并不能算在内）。转型后的SEGA积极地为各大流行主机开发游戏，可以说是不遗余力。从表面上看SEGA比较平均的对待每一台主机，但实际上SEGA为每一部主机所开发的游戏都很有针对性，绝对不是草率决定的。个人认为SEGA的工作重点更偏向XBOX，其次是PS2，最后才是NGC。《寂静岭2》、《MGS2》这两款超大作已经先后登陆PS2，特别是《MGS2》，它已经成为PS2在年末商战的最具分量的一块筹码。除了即将发售的《心跳回忆3》和《幻水Ⅲ》外KONAMI还能为PS2奉献什么呢（《恶魔城》）？看来XBOX即将成为KONAMI又一块赚钱的新大陆。KONAMI倒是一直对NGC不冷不热，至今还没有为NGC奉献一款有分量的作品。凭着PS2在全球巨大的销量，KONAMI还会不断得为它开发游戏。而XBOX将成为KONAMI又一个工作的重点。NGC只有走着瞧了。②我猜你可能是将VGABOX接错了，要不就是你使用的DC游戏不支持VGABOX。③《创造职业球会 特大号2》和《太空频道 PART2》都是很值得期待的DC游戏。④编辑部内有5人购买了PS2，3人购买了GBA，预计明年会有1人购买NGC，1人购买XBOX。我购买的是PS2，对于NGC还在观望中，XBOX太贵了我暂时还不会考虑。这样的回答你满意吗？

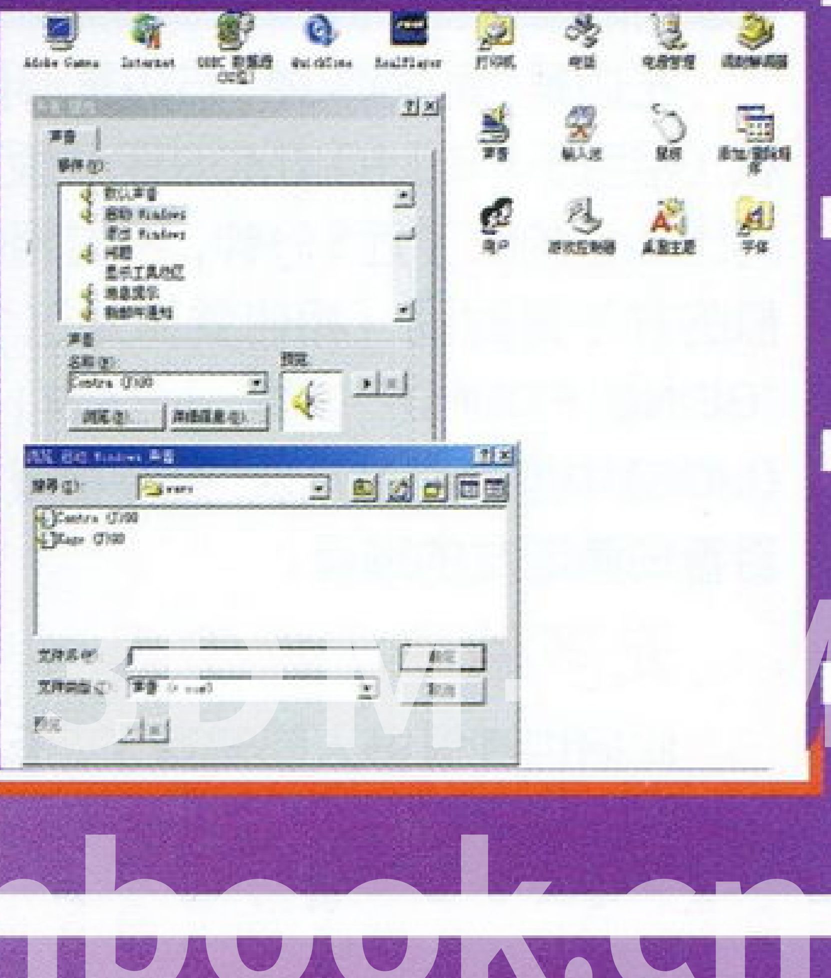
分享 永远的WAVE

相信现在很多玩家家中都应该有电脑吧（现在没有，以后也一定会有的），那你是不是早就厌烦了WINDOWS那千篇一律的启动音乐呢？如果能够随心所欲的将自己电脑中的各种音效更换成游戏中的音效，那岂不是太经典了？怪我太糊涂，其实在模拟器中有一个“记录声音”的功能，天天玩模拟器我竟然现在才发现，真是惭愧啊。所以第一时间告诉各位玩家，希望你们能够喜欢。以下就是一款FC模拟器的使用方法。

步骤1：使用FC模拟器NNNesterJ 0.21版本（较早前的版本也有这个功能），打开一个你要截取音乐的游戏，这里就以《魂斗罗》为例吧。这个版本的FC模拟器在国内各大模拟器网站都可以找到，也是我用过的最方便的FC模拟器。

步骤2：在“选项”里的“文件夹”中，你可以对需要保存的游戏音乐文件的路径进行设置。模拟器的默认路径就是模拟器所在盘符的WAVE文件夹下。例如我的模拟器是安装在E盘的FC文件夹下，所以上面显示的就是E：\FC\wave\。

步骤3：现在我要截取《魂斗罗》的片头音乐，用模拟器打开游戏的ROM，然后看准时机按下键盘上的快捷键“F11”就是开始录音，而再按一下“F11”就是结束录音，这样这个时间段的游戏音乐就被完美地保存下来。



步骤4：点击“控制面板”的“声音”，你可以任意更改你想要听到的游戏音乐。是换掉那些老掉牙的WINDOWS音乐的时候了，首先更换的当然是WINDOWS的启动音乐了。

其实现在流行的许多较为成熟的模拟器都具备记录声音这一功能，各位玩家可以随心所欲地截取游戏中的各种音乐。想想看，每次打开电脑都可以听见那些亲切、熟悉、振奋人心的游戏音乐，是不是很幸福啊！我现在开机已经换成了《魂斗罗》，而关机音乐已经换成《赤色要塞》的过关音乐，希望大家也能创造出属于自己的游戏世界。

话梅杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

流言蜚语

Metal Gear Solid X 现身！？

传闻多时的 XBox 版《Metal Gear Solid X》，一直只闻其声，未见其影，但突然，在知名购物网站——Amazon，竟然已开始接受 XBox 的《Metal GearSolid X》的预订，预定推出日期为 2002 年 8 月 10 日，售价为 £42.99 。XBOX 版的画面会大幅提升，故事也会有更完整的交代。那 PS2 会否同时推出国际版呢。

心跳指数

在《MGS2》发售以前 KONAMI 一直对《MGSX》采取只言片语的态度，由于这游戏出现在大型购物网站，看来可信性不低！而且据报道，KONAMI将会在明年的E3展上正式公布XBOX版本的《MGSX》。XBOX 版的画面会大幅提升？那么这个提升程度将会是多少呢？《MGSX》会交代更完整的情节吗？接下来是不是还会在 PS2 上推出《MGS2 完全版》呢？相信这一切很快就会明朗了。

SEGA 即将脱离 CSK 集团！？

SEGA前领导人，CSK集团会长大川功去世以后，SEGA 和 CSK 之间的关系日趋淡化。根根《日本产业经济》报导，CSK 集团将把一些与公司业务关系不太紧密的机构对外出售，这不禁让人在第一时间内就想到了 SEGA。

心跳指数

CSK 向来都是SEGA最大的股东，但CSK 已经不止一次地向外界表示，集团会将把一些与公司业务关系不太紧密的机构对外出售。故此业内人士都相信，续 ASCII 之后，SEGA 将会成为下一个出售的对象。实际上，由CSK 和 SEGA 共同创立的网络公司 ISAO，在目前已经决定退出商业网络服务，这样一来 SEGA 和 CSK 的联系就更加疏远了。随着 SEGA 退出家用游戏机行业的竞争之后，公司的业绩持续好转，相信不久就会摆脱窘境，这个时候出售 SEGA 相信可以卖个好价钱。如果这一切都是真的话，到时候谁会倾囊而出呢？

SCEI 将并购 SQUARE！？

又是一则关于业界“买与卖”的传闻：如果 SQUARE 的 PLAYONLE 计划失利，SCEI 将出资并购 SQUARE。

心跳指数

真想不到曾经辉煌一时，缔造 RPG 王朝的 SQUARE 如今也会落到如此境地。现在SCEI已经成为了SQUARE的第二大股东，而 SQUARE 也将东山再起的赌注都压在了 PLAYONLE 这样一个庞大的网络计划上。元气大伤的 SQUARE 现在已经相当的脆弱，真的不能再受任何打击了。如果有一天 SCEI 并购了 SQUARE，MICROSOFT买下了SEGA，这个世界真的是要变了。

挑战 以下是“MGS 时间”……

生死时速

自从上次多边形刊登了 Ray 的《极速通关 & 其他》一文之后，果然，许多《MGS》高手埋藏多年的热情被唤醒了，有关来信如同雪花一般飞来……当然，除了真知灼见之外，也不乏一些“金手指 +Photoshop”的恶作剧（汗）。这个游戏的“最高境界”究竟是个什么样子？恐怕一时间也没有人能够给出正确答案。以下是“SUPER BIG BOSS”（自称）沈阳邢勇朋友的《MGS》成绩以及 EXTREME 难度下的绝妙攻略方法，诸位 MGSer 不要错过。

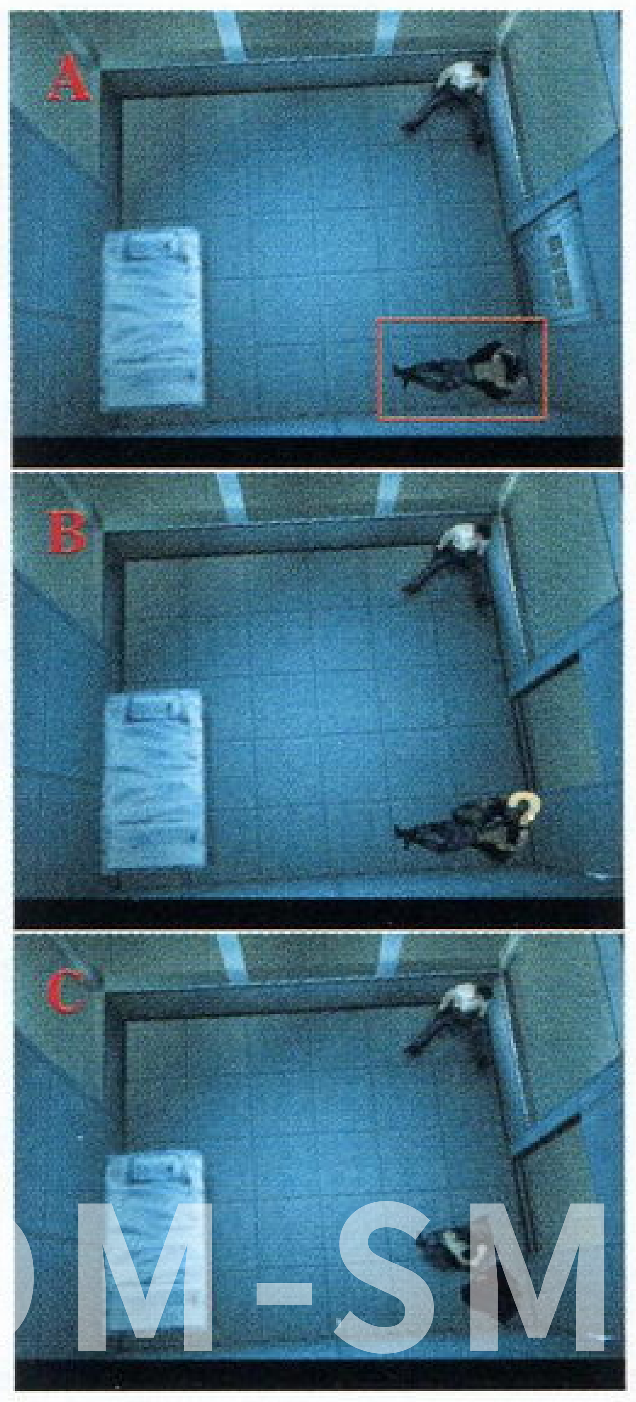
（P.S.：最让多边形感到惊奇的是邢勇朋友居然是位“键盘高手”——玩游戏只用键盘的玩家多边形见过不少，不过玩MGS这样的游戏也用键盘并且还能够达到这样的成绩，那就的确是有些“叹为观止”了……当然，多边形这么说绝对不是鼓励玩家使用键盘来挑战这个游戏，该怎么玩，还是怎么玩吧。）

（P.S.2：为了向大家“完美地”呈现出《MGS》的魅力，邢勇朋友自行制作提供了所有文中图片并将其刻盘专递到编辑部，，特在此向邢勇朋友的“专业精神”致敬！）

左边是Ray的成绩，右边是邢勇朋友的成绩。两人同样使用《MGS》PC版（相当于PS上的《MGS完全版》）的NORMAL难度。邢勇朋友的完成时间比Ray的快了近5分钟，不过相信最让邢勇朋友得意的，以及让多边形吃惊的并不是时间（相信就算是这个成绩，也还是有提高的空间的），而是“BEING FOUND”次数——3次！相信研究过《MGS》的朋友都知道，在《MGS》中是存在着几次“强制被发现”的剧情的——那么到底是“几次”呢？看看邢勇朋友的观点：

无声杀死牢房卫兵

此招也许很多人都知道了，但那些“BEING FOUND”次数为 4 的玩家要睁大眼睛了。根据剧情强制要求，Snake要被敌兵发现几次，有 3 次要被自动记录到 BEING FOUND中。在Snake受电刑时，不管选择了谁，博士都会来送一些物品，节省时间的玩家会使用其中的蕃茄酱装死，引卫兵打开门而逃出去。一般玩家可能会选择离房门稍远的地方趴下，这样就有充分的时间挡住并杀死卫兵或在卫兵的前面跑出去（到了电刑室卫兵就不追了），否则卫兵先跑出去就会把门锁上。如果等忍者来搭救，BEING FOUND 的次数就可以达到 3，但所需的时间和难度就大大增加了，必须再熬过几次电刑（本人在EXTREME难度下最多挨到第 6 次电刑就再也过不去了，键盘都敲冒烟了……）在这里我介绍一下不用忍者开门，BEING FOUND 次数也能达到 3，也就是不发生警告杀死卫兵逃脱的方法。其实很简单，只要在房间门附近装死就可以了，至于还有没有其它同样效



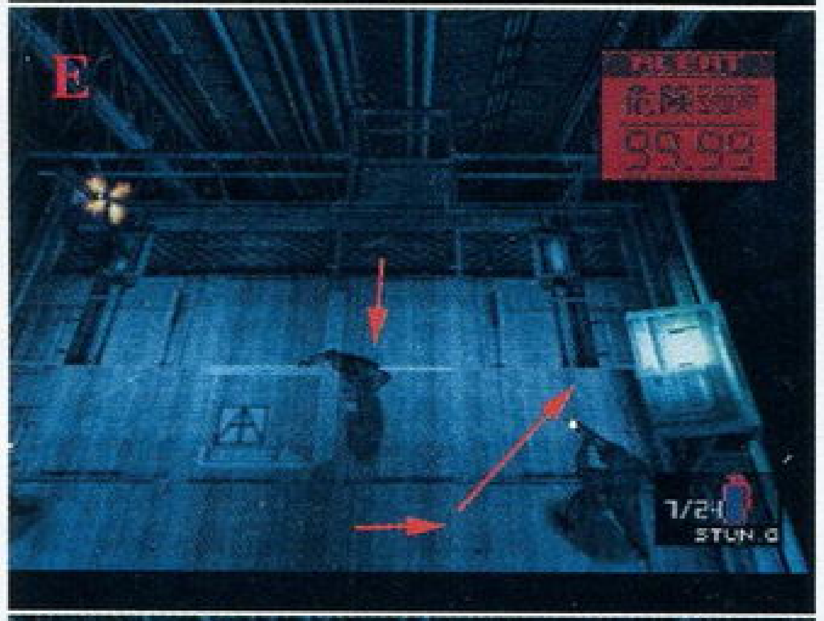
M-SM
www.plumb

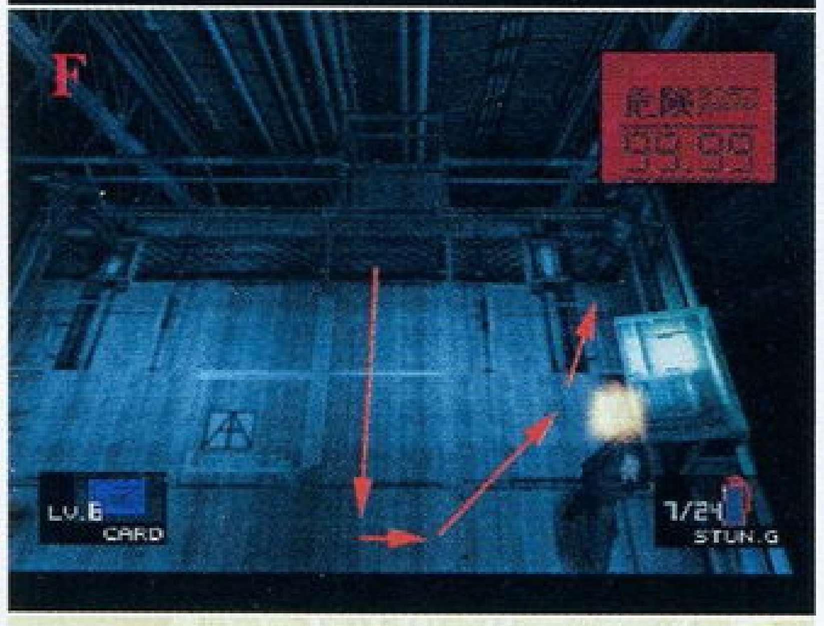
果的地点，就不得而知了，我没有一一试过。如图A所示，Snake卧倒的地点就是最佳的位置，为什么说是最佳位置呢？请看图B，卫兵受骗打开门来到Snake身边调查时，卫兵的身体和Snake的身体离得非常近，这样Snake只要站起身，原地不动就能抓住卫兵，见图C，卫兵已经被抓住，右上角还没有警告出现。

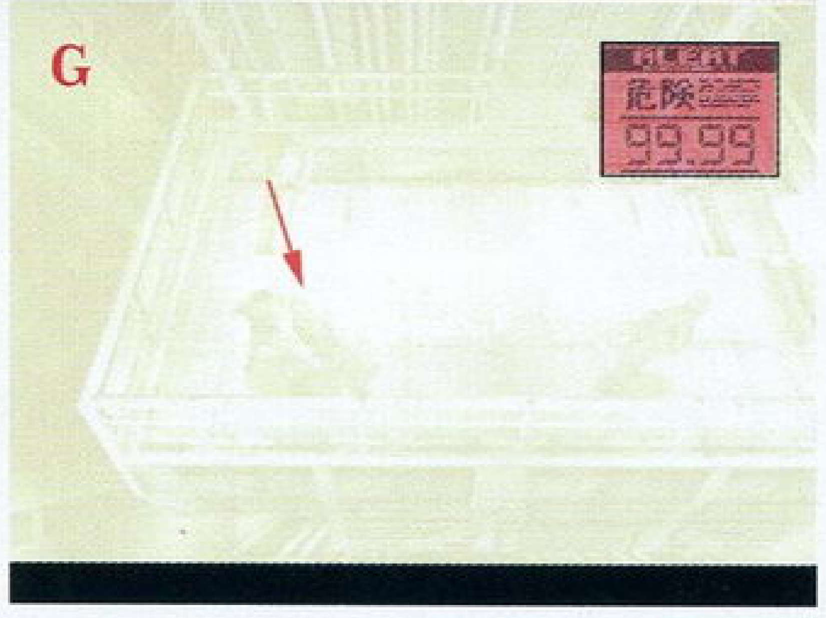
要点：与博士对话结束后马上进入位置，使用蕃茄酱，在卫兵打开门来到自己身边之前千万不能动，在卫兵停在身边一秒钟或卫兵头上出现？号时，马上起身将卫兵抓住，然后连打按键将卫兵勒死，在起身抓卫兵的过程中不要再按任何方向键，以防止将卫兵摔出去，不管是将卫兵摔倒或是抓住卫兵后脱手，卫兵爬起来后都会马上发生警告。此战术比较安全省时，但若要取得“BIG BOSS”评价，最好直接跑出牢房到电刑室或将卫兵打晕，不要将卫兵杀死，这样虽然“BEING FOUND”次数为4，但并不超出“BIG BOSS”的条件，而在“BIG BOSS”评价中，最难的一条就是杀死敌人25人以内。

其他经验心得

升降梯上的闪光弹







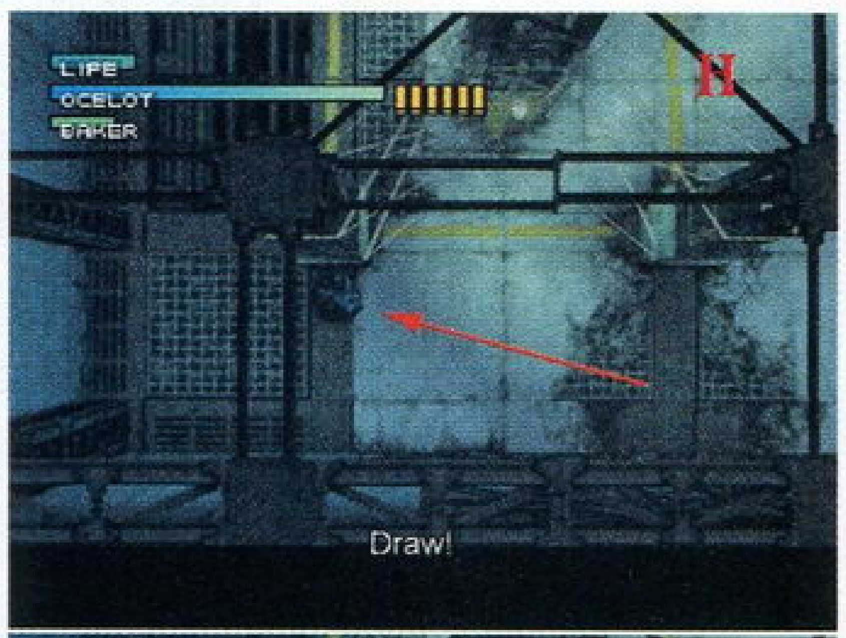
在第一次乘坐通向地下的第一个货物升降梯时，有3个士兵会从后面追来，不管使用哪种武器，都很难保证不挨子弹。如果想要尽快完成任务，先把右下角的士兵打下升降台，再跑一个曲线把左下角的士兵打下升降台，最后在右上角把左上角跑过来的士兵勒死或打下升降台，但这时可能已经身中两枪以上，如是想要在不受伤的情况下杀死3个士兵，请看下文。

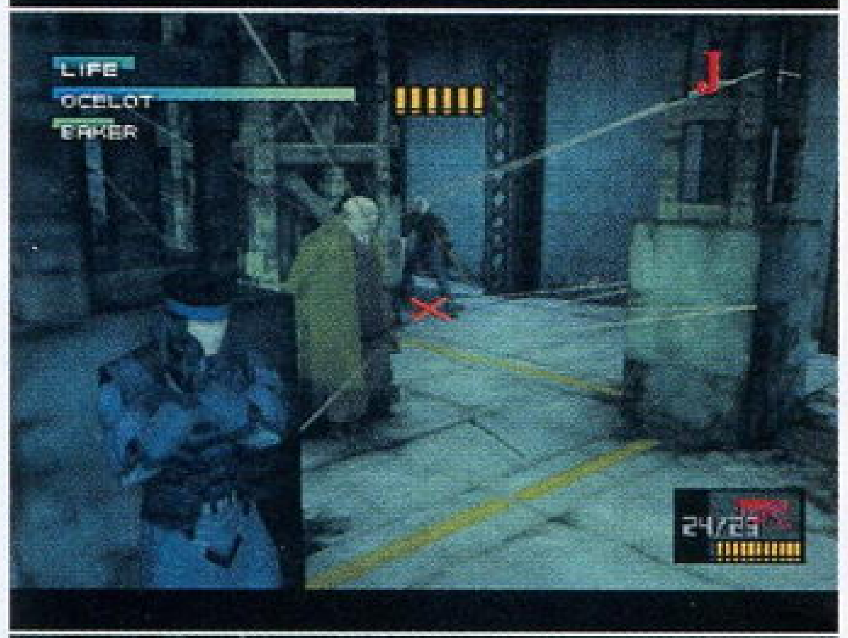
作战所需道具：闪光手榴弹（眩晕弹）×3。到达升降台的房间时马上存档，然后重新读档，以节省时间并预防作战失败。启动升降梯后3个敌人出现，取消动画后开始战斗。立刻装备特殊闪光手榴弹，向屏幕上方跑动，同时装备特殊闪光手榴弹并投出一颗，然后按照图D、E、F上的箭头指示向左、向下、向右、向右上连续跑动，整个路线跑完之后便可停下来，这时特殊闪光手榴弹也正好爆炸，3个士兵同时倒地。这时，趁第一颗特殊闪光手榴弹的余光尚未散尽，再投出第二颗特殊闪光手榴弹，同时取消武器装备并冲向左上角的卫兵。注意，第二颗特殊闪光手榴弹不要投得太早，停顿一下再投，否则可能有一个士兵将不受到影响。在三个士兵起身的同时，第二颗特殊闪光手榴弹爆炸，左下角和右下角的士兵再次倒地，左上角的士兵已经被抓住，快速连按键将他勒死，然后再投出第三颗特殊闪光手榴弹，取消武器装备冲到左下角的士兵身边，左下角的士兵刚起身就被抓住并勒死，右边的士兵在冲过来的同时，被第三颗闪光手榴弹震晕。面对倒在面前的最后一个士兵，如何处置就随你了，最简便的方法还是过去等他起来后勒死他，见图G。

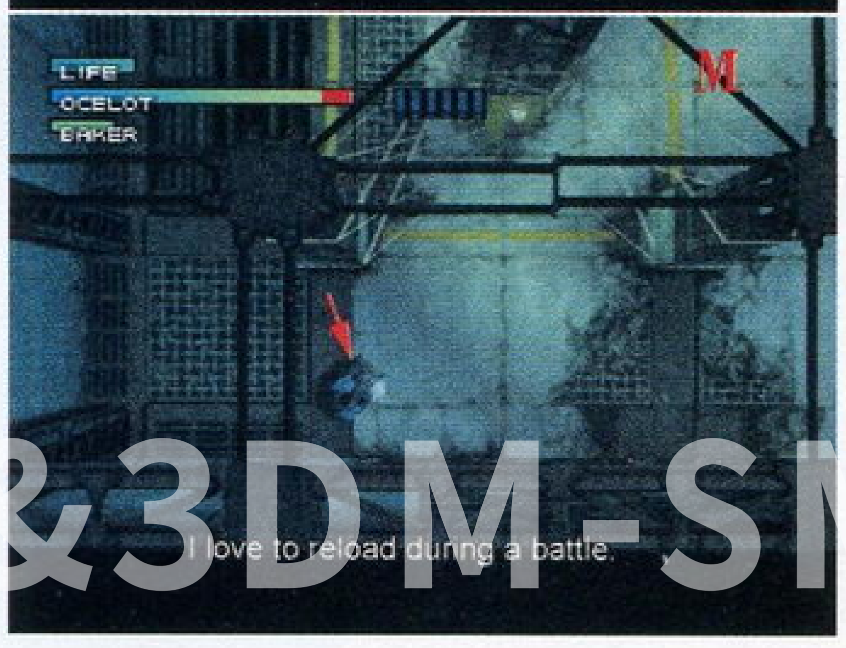
要点：此法在所有作战方案中是较难的一个，前半段要求跑动的时机和位置要准确，后半段要求特殊闪光手榴弹的装备、投掷和取消装备速度要快，整个过程不到30秒，如果有一个动作失误就前功尽弃了。在开始战斗时也是比较麻烦的，先按键取消动画，然后马上按方向键“上”，同时装备闪光手榴弹并投掷，所有动作一气呵成。跑动的路线基本上是一个长方形，看似简单其实复杂，向各个方向的跑动距离要恰到好处，使3个士兵射出来的子弹刚好在身后擦过。如果圈跑大了，马上就会中枪，如果圈跑小了，跑到终点在手榴弹爆炸的同时也会中枪。值得留意的是右下角的士兵，你与他的距离最近，在跑到屏幕下方时要盯住他的瞄准姿势和射击时间，及时de2变方向，从他的右侧通过。在后半段要注意武器的装备、使用、及空手擒拿的按键切换，很容易手忙脚乱导致失误。（多边形：强！）

与左轮之战

在EXTREME难度中，左轮的速度像豹一样快，很难捕捉到他，就算你偶尔追上了他，他也会一眨眼就把你甩掉。在使用贴身战术之前，我一直采用另一种自创的安全打法，此法适用于所有难度，能以99%的概率在不受伤的情况下击败他。如果想要尽快完成任务，请采用贴身战术，如果想要不受伤战胜他或进行EXTREME难度时，请采用安全打法。







先在左下角的柱子后面停下来，等左轮开始说第一句话后再冲出去射击，见图H、I。第一击成功后迅速跑到左下角的柱子后面，紧靠柱子，以观察身后的情况。注意，身体靠向柱子时要调整好位置，不要冲到柱子右边碰到炸弹导线，身体靠向柱子后，如果发现屏幕上的视图与图J不一致，应该马上进行调整。图J中红色“×”标记就是左轮反复出现的地点，只要Snake躲在这根柱子后面，他就准会在那个位置出现。左轮停住后开始射击，他采用墙壁折射的方法攻击看不见的Snake，这时要盯住他的动作，只要他一抬枪，马上按键蹲下，使他射出的子弹从头上飞过，见图K。不愧是左轮，从射击的路线来看，子弹正中眉心，看来他的射击目标只有头部。躲过他的子弹后记得一定要马上站起来，否则下一枪他会瞄准蹲下的Snake，那就没办法躲了。左轮每射出一颗子弹前都会根据Snake的位置重新瞄准，站起来后他还会打Snake的头部，还是在他开枪的同时蹲下，再站起，再蹲下……见图L，图中左轮正在抬枪准备射出第二颗子弹，目标还是Snake的头部，注意整个过程方向键“上”始终是按住不放的。左轮在射完6颗子弹后，会呆在原地不动上子弹，这时就是反击的机会！立刻从柱子后闪出来，从右下方离开柱子，斜线瞄准射击他，见图M，如果枪法不好，可以向右跑到右下角，再向上瞄准射击，时间完全足够。射中他之后，他可能会跑开，不要理他，继续跑回左边的柱子下等他，他一定会在那个位置再次出现。在做了几十个蹲起运动之后，就可以不受伤地打败他了。

要点：此法耗时较多，枯燥乏味，但实用性强，成功率高。在漫长的战斗中，一定集中精神，盯住他的每一个抬枪动作（如果你动作快，可以闭上眼睛，只听枪声也是可以躲过子弹的）。在用手枪瞄准射击的时候，一定要保持住半秒到一秒的时间，不要抬枪就射，Snake需要一点时间来瞄准目标，而且左轮上弹的速度太慢，不用着急怕他溜掉。（多边形：精彩！）

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SNK游戏版权何去何从？

SNK虽然宣布破产了，但是原SNK旗下的众多游戏版权却着实让人眼红。相信这也是众多机迷关心的事情。就拿咱们编辑部来说吧，上一周爆发了一场“METAL”大战，对阵双方是《METAL SLUG 3》和《METAL GEAR SOLID 2》，结果是前者占了上风，玩的人多达5人！可见SNK的游戏绝非浪得虚名。

这些游戏中最有份量的“《KOF》系列”已经名花有主了，最近已有消息指出开发《KOF2001》的韩国公司EOLITH已经着手于《KOF2002》的开发工作了。而《KOF2001》家用机版将由街机版《KOF2001》的发行商SUN AMUSEMENT负责在日本推出，但目前只有NEO · GEO版的消息。而另一人气很高的系列《METAL SLUG》的开发权已由另一家韩国公司MEGA ENTERPRISES获得了，而第四作的开发工作目前已接近尾声，开发人员依然是原班人马，品质绝对有保证！游戏定于明年3月推出，除了4名老角色之外，还会有2名新角色出场，而不同角色的能力会有明显差异！

来自韩国方面的消息表明，SNK正在计划一个命名为“SNK NEOGEO”的方案。据称一家名为Playmore（暂名）的日本柏青哥公司已经在11月30日获得了SNK的支持。Playmore计划以“SNK NEOGEO”的名义继续SNK的工作。Playmore还宣布它已经和MEGA ENTERPRISES在12月4日进行了接触，两公司将联手打造SNK NEOGEO KOREA，SNK NEOGEO KOREA将作为NEOGEO的国际基地和研发中心。SNK NEOGEO KOREA将暂时由MEGA ENTERPRISES的总裁李相明（音译）管理。具体计划将在2002年1月公布。

还有一条值得模拟器玩家注意的事情。由于过去SNK公司的版权受到严重的侵犯，新公司将注意保护自己的版权。今后，没有得到SNK NEOGEO KOREA授权的PC模拟器以及游戏ROM的推出将被认为严重违法。新公司的产品今后在市场推出时都将被打上“SNK NEOGEO KOREA”的标志。

点 评 现在关于SNK的消息可谓是满天飞，大家也不必太过于激动，等是最好的办法。还有很多读者来信表达了他们对《KOF2001》的不满和对老KOF的怀念，不过希望大家能明白一件事情，如果你希望SNK的精神永远延续下去，那么就请大家还是尽量支持一下《KOF2001》吧！

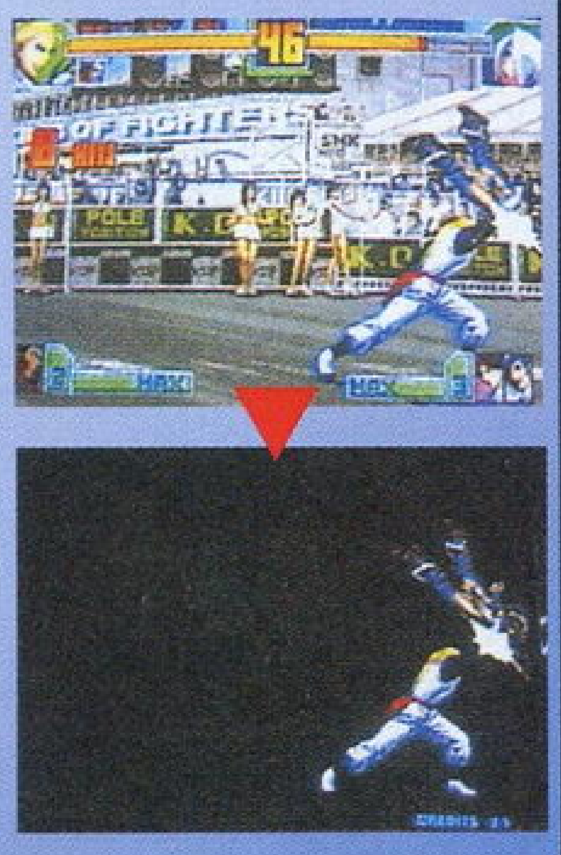
拳皇当道，谁与争锋！

天使的悲哀

悲剧角色安赫尔本身就是一个悲剧。她拥有异于常人的体质，被可追加攻击的招式命中后，平时只能在限定时间内才能追打的技巧，对她时却变为无限长，于是可以派生出一大堆无限连续技来。看来这是一个绝对高手专用的角色。

草雉京：轻七拾五式改×N

大门五郎：头上拂（空中命中时）×N



MAXIMA：M9型MAXIMA导弹试作型（空中命中时）×N

珍珠：三连脚↓↓→+B/D（空中命中时）×N

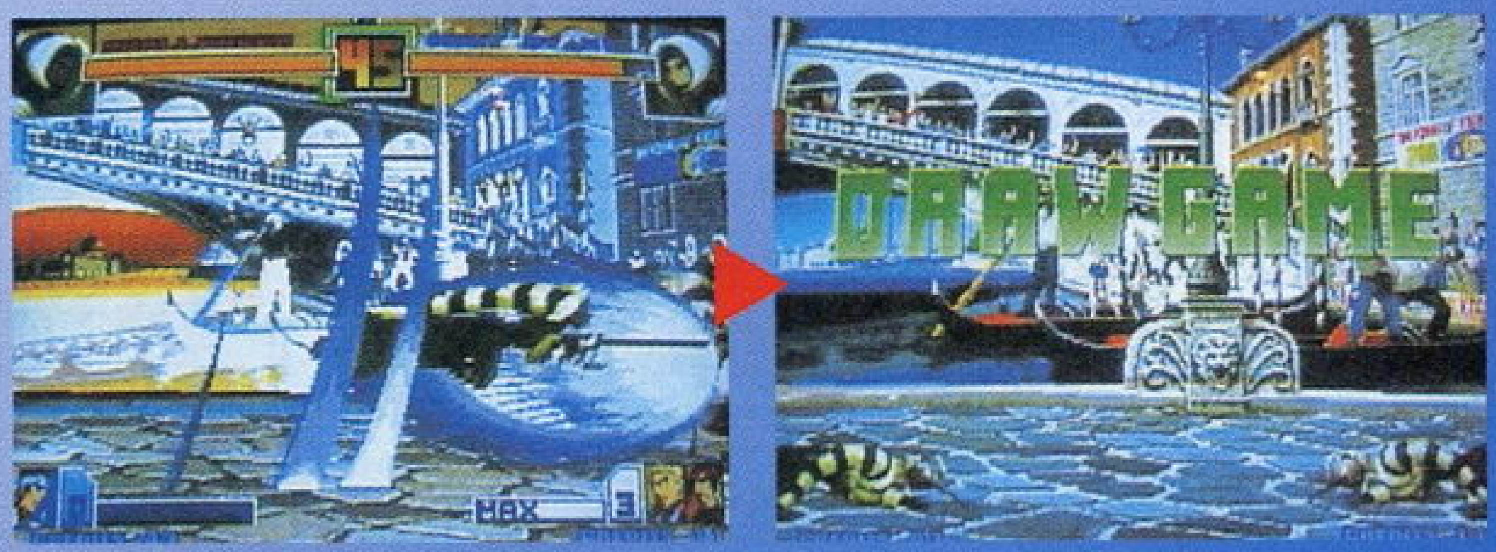
安迪：上面（空中命中时）×N

需要注意的是这些无限连续技只能对安赫尔才能成立，大家千万不要弄错了！（安赫尔：这也能无限连？有谁比我惨！）

弗克茜的隐藏超杀

只要在MAX时输入↓↓→+BD，就可以使出这招隐藏的超杀了。这一招的攻击力是游戏中最大的一招，威力可达200%！也就是说此技命中后，不但对手必死，而弗克茜也会一命呜呼，这就是200%的含义。（想起了紫龙的庐山亢龙霸……）

另外弗克茜的超必杀技白鸟之诗命中后可以进行追加，输入→+A可以变为中段技，输入↓+B则变为下段技。



弗克茜的无赖技

在弗克茜的特殊技→+A后可以输入↓+A进行追加，然后再接上各种必杀技，本来这一招已经算是够厉害了，但是现在弗克茜又多了一招更加无耻的招式，而且这一招是不能防御的。方法是在↓+B击中对手后再按D，如此一来↓+B就变为了2 HITS，而且这第二下是不能防御的。然后就可以输入↓+A，再接上各种超杀。可怕的女人……

包的无聊连续技

只要在版边用任何招式打倒对手，然后不断用DOWN攻击↓+D，就可以很轻松地形成无限连续技了。这一招已不能用无赖来形容了，所以称它为无聊连续技。

此外金家藩的无限飞翔脚在这一代依然成立，个人认为这种高难度的无限连续技才有意义。

SNK版权争夺战
KOF2001不断研究
异度装甲浪漫分析
火热秘技火热献上

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《异度装甲》潜心研究

文：慕容非

《异度装甲》是我最喜欢的游戏，早想为她写点东西，但由于游戏的剧情过于庞大迟迟不敢动笔，如今《异度装甲》的续作快出了，仅以此文献给那些热爱这款游戏的玩家。

PS	SQUARE	RPG	1人
	1998年 2月11日		1格
CD-ROM	—		

游戏心得

必杀技修得方法

为了能更早修得强力必杀技，就必须用普通技来修炼，比如フェイ的一招“□□○ 武技千烈”，当你还没有修得的情况下用“□□○”作普通攻击，这样就能更早的修得这招必杀技了。修炼时每次使用普通攻击就加1点的必杀修得值，当修得值满100时就能修得必杀，但等级也要到达相应的级数。修炼消耗AP6点以下的必杀时每用1次普通攻击修得值上升1点，修炼消耗AP6点的必杀时每用2次普通攻击修得值上升1点，修炼消耗AP7点的超必杀时每用3次普通攻击修得值上升1点。为了方便大家早日修得必杀，我把全角色的必杀技表放了出来。

角色必杀技与机甲必杀技的关系

角色修得的必杀	机甲拥有的必杀
□○	□□
□□○	□△
△○	△□
□□□○	△△
□△○	○□
△□○	○△

机甲还有最强的3级必杀，但必须给机甲装备“封印攻击解除”才行，游戏中一共有3个此类道具。“封印攻击L1解除”（□○）和“封印攻击L2解除”（△○）在游戏流程的迷宫中找到，“封印攻击L3解除”（○○）要在斗技场中用获胜的点数换取。

机甲简单的乘降方法

很简单，同时按下“L2+R2”是降下机甲，再按一次就是乘上机甲。

ブレイダブリク的孩子

当游戏进行到潜入ブレイダブリク去救マルー的时候（在下水道游泳的情节），在用物品换取金钱的小摊对面有几个孩子，和他们说话后那些孩子会逃跑，追上去会发现有一个孩子站在墙边，和他对话后他会向你要1000G，当游戏进行到アヴェ解放时这儿的肉店就会开门，届时つちのこの肉、つちのこ极上肉、つちのこステーキ的价格全都为70G。

アヴェ的比武大会

半决赛对ダン时先攻击他1次，然后防御15回合，之后能得到アルルの的结婚礼服。

游戏最后能移动时

去トーラ的家，在ワールドマップ东南陆地中央的森林中。与トーラ对话能得到“男着”、“沉默の女神服”。

在トーラ家附近的森林中会出现名为“スラムスラッグ”的怪物，击倒后能得到“スピードシューズ”，那也是不错的道具，卖了也有不少钱。

サンドマンズ岛

在イグニス大陆（最大的那个）西偏南方向有个孤岛，那个孤岛大部分都是沙漠，只有边缘的绿地能降落。进入沙漠后向东走过4个画面后向北，当你

全角色必杀技

人名	出招方法	技的名称	消费AP	修得等级
フェイ	□○	武技雷迅	4	5
	□□○	武技千烈	5	10
	△○	武技破岩	5	16
	□□□○	武技崩天	6	22
	□△○	武技天舞	6	33
	△□○	武技龙迅	6	38
	○○	武技虎咆	6	46
	□□□□○	超武技风劲	7	50
	□□△○	超武技地劲	7	50
	□△□○	超武技火劲	7	50
	△□□○	超武技水劲	7	50
	△△○	超武技光劲	7	70
	○□○	超武技暗劲	7	80
エリィ	□○	スクリーマー	4	5
	□□○	スピニングソルト	5	10
	△○	ブレイクスルー	5	16
	□□□○	ダブルインパクト	6	22
	□△○	スカイアタック	6	33
	△□○	シャインスパーク	6	38
	○○	スティングキック	6	46
	□□□□○	サンダーウェポン	7	50
	□□△○	ランドウェポン	7	50
	□△□○	フレアウェポン	7	50
	△□□○	アイスウェポン	7	50
シタン	□○	浮云／雨音	4	5
	□□○	无风／圆月	5	10
	△○	迅雷／天云	5	16
	□□□○	震雷／飞沫	6	22
	□△○	连剑／夜光	6	33
	△□○	波坏／斩烈	6	38
	○○	奥技／冥月	6	46
	□□□□○	风精－柳－／风精刀气－宴－	7	50
	□□△○	地精－崩－／地精刀气－轰－	7	50
	□△□○	火精－狱－／火精刀气－胧－	7	50
	△□□○	水精－裂－／水精刀气－镜－	7	50
バルト	□○	ネックハンター	4	5
	□□○	ツインソニック	5	10
	△○	リズムショック	5	16
	□□□○	ダイナミック	6	22
	□△○	アストラル	6	33
	△□○	ネックソーサー	6	38
	○○	帝王の裁き	6	46
	□□□□○	エンジェル	7	50
	□□△○	ランドブレイク	7	50
	□△□○	プロミネンス	7	50
	△□□○	トルネード	7	50
リコ	□○	リコ・ロケット	4	5
	□□○	デスドライブ	5	10
	△○	バンデラス・ラナ	5	16
	□□□○	ドラゴンナックル	6	22
	□△○	雷炎ボム	6	33
	△□○	パイルクラッシュ	6	38
	○○	サルトストライク	6	46
	□□□□○	デスローリング	7	50
	□□△○	炎狱ラリアット	7	50
	□△□○	ヘルスプラッシュ	7	50

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

人名	出招方法	技的名称	消费ＡＰ	修得等级
ビリー	□○	アダムズアップル	4	5
	□□○	ガンホリック	5	10
	△○	ヘルブラスト	5	16
	□□□○	ナットクラック	6	22
	□△○	スカイウォーカー	6	33
	△□○	デビルブラスト	6	38
	○○	バァンフラウ	6	46
	□□□□○	トゥルードリーム	7	50
	□□△○	ヘブンズゲート	7	50
	□△□○	ディアフレンド	7	50
エメラダ	□○	レッグカッター	4	5
	□□○	ウェイブカッター	5	10
	△○	レックスピン	5	16
	□□□○	ハンマーヘッド	6	22
	□△○	グランドアーム	6	33
	△□○	ディバイダー	6	38
	○○	フライングアーム	6	46
	□□□□○	トルネードハンド	7	50
	□□△○	レイカウント	7	50
	□△□○	ダークビースト	7	50

发现一群鱼在沙子里跳来跳去那就对了。向西，有游戏中最强的防具“无敌王着”；向北，在恐龙的骨架上有シタン最强的武器“大和魂”。当取得这两个装备后就回到“东3”的位置，会有人把你带出去的。

经验值和金钱最多的敌人：

相信大家为了看一眼飞的“超武技暗劲”一定费了很多精力吧，其实要把飞练到80级也并不是很难，首先把队中其余两人的机甲装备都取下来，然后让敌人将他们打爆，这样主角每打一仗就能有30000～40000的经验值可得！要注意的是，只有デウス（决战地点的外围）出现的敌人经验值才够高，而且能取得非常好的机甲装备品。

如果你没钱，那就去西北方的雪原，将那儿的敌人击破后能得3000～4000G，最主要的是将它们击破后能得到游戏中第二强的防具，能卖不少钱。

《Xenogears》剧情分析

I Am Alpha and Omega, The Beginning and the End, The First and the Last...

一万年的轮回，一万年的恋情。一万年前：“活下去。”……三千五百年前：“你要勇敢地活下去！”…………五百年前：“一定要活下去，答应我！无论怎样都要勇敢地活下去……对不起，我不能再陪你了……”艾莉就是这样一直为了自己所爱的飞而与世长辞，如今这场惊天动地的恋情终于划上了一个句号。

《Xenogears》一直是我最喜欢的RPG，她广阔而又深奥的内涵涉及到了科学、宗教、幻想等各个领域，使得很多玩家在玩过之后对其剧情了解甚浅。为了方便大家能更深刻地了解这款游戏的剧情，我参考了大量日本、欧美及国内的相关资料，将游戏中一些令人费解的地方汇编了一下整理成下面那些文字，希望大家喜欢。

特殊用语解释：

ラムズ——

ソラリス人与地上人的总称。

アバル——

ソラリス人和地上人对自己的称呼。

ガゼル**法院**——

ソラリス的最高统治机关，有メンバー、エノク、イラド、メフヤエル、メトシャエル、レメク、ヤバル、ツバル、トバルカイン这8人组成。

マハノン——

意思为“神眠之地”，实际上是1万年前坠落地巨大移民船的中枢部分。

ラジエルの**树**——

拥有指挥生命的大树，是巨大移民飞船“エルドリッジ”搭载在中枢部的智慧生命体。

エルドリッジ（**Eldridge**）——

巨大移民飞船的船名。

デウス（**迪乌斯**）——

在很久以前其它星球太古文明制作的兵器。

事象变移机关ゾハル——

デウス的主动力源，是几乎不用补给的永动机关。

生体电脑カドモニ——

控制ゾハル的中心系统。

福音之时——

ガゼル法院活动的最终目的，即“神”的复活之日。

M（マラーク）**计划**——

ガゼル法院实行的计划，为了“神”的复活而准备军队。

メルカバー——

“天之车”、“神之舟”的意思，实际上是デウス的母舰，直径有80公里的超巨大战舰。

ゼボイム**文明**——

拥有4000年以上繁荣的超古文明，在核战中毁灭了。现在的科学家在残存的遗迹中发现了古代兵器“Gear装甲”

ナノテクノロジー——

ゼボイム文明发明的一种微控指令技术。

生体电脑カドモニ——

ゾハル的统一管制メインコンピュータ的行为。

アニマ・アニムス——

和ペルソナ一样，也是生体电脑カドモニ的构成部分。

ペルソナ——

生体电脑カドモニ的主要构成部分。

シェバト——

500年前大战中与ソラリス对抗的势力，在アクヴィエリア大陆中心移动的空中都市。

障壁（ゲート）——

运用空间扭曲装置产生的防护罩。

刻印（リミッター）——

ソラリス人对地上人遗传因子施加的能力抑止处理。

ソイレントシステム——

ソラリス的生态研究系统总称。

エレメンツ——

ゲブラー内超强エリート能力拥有者获得的荣誉称号。

ソラリスユーゲント——

ソラリス指挥官培养学校。

ゲブラー**特务机关**——

正式名称为“ソラリス帝室特设外务省”，是一个对ソラリス地上以特殊形式进行干预的组织。

ファティマの**至宝**——

ファティマ家代代相传的“拯救王国危机”的秘密武器。

ドライブ——

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ソラリス开发的精神兴奋药物,游戏中艾莉就用了这种药而暴走与飞决战的。

以上这些是《Xenogars》中出现的一些特殊名词，我把它们整理一下写了出来,希望这些东东能让大家对剧情的了解有所帮助。接下来我把飞与艾莉前世的事情来介绍一下。

神的诞生篇

2001～2510 地球时代(era of earth)：人类发现了一种特殊物质——反磁物质(magnetic abnormal matter)，根据这一发现人类开始研究一种新的能量发生装置，经过漫长的岁月后人类制造了一个封闭 Zohar 的装置，在 2510 年关于 Deus 的研究正式开始。

2516～4768技术时代(era of tech)or超神时代(transecond christ)：Zohar 工程基本进入尾声，Zohar modifier 完成；人类建造了一艘星际运输船将Zohar modifer运到银河系的边沿去测试，在航行中他们发现了新的市合人类居住的行星，这是人类最伟大的发现！当远航的人返航时发现回不了地球，地球被一种神秘的力量包围着让他们无法接近；航行的人把原来的地球称为“逝去的耶路撒冷”，把他们发现的行星名民为“新耶路撒冷”，并试图把它改造为一个新的地球；在途中Deus 工程终于完成，就在这时 Deus 侵蚀了 Kadomony 系统并控制了 Zohar 和整艘飞船，并试图让飞船返回地球，舰长不得已将飞船自爆，只有一人幸存—— Abel。

0000～10000 异度装甲时代(era of xenogears)：0000 年 Zohar 从飞船的残骇中拯救了年轻的 Abel 并制造了 Elehayym，同时“Hawwa 系统”被Deus 发动；Miang（造物主，即游戏中的神）生出了新世界的最初13 个人，0021 年 Cain 杀害了 Elehayym，“接触者”和艾莉那长达一万年的爱情悲剧拉开了序幕……

6050～6086（zeboim文明）：这个时代的人口数量和科技都接近当初的地球，后来资源消耗的增加、犯罪率的上升使人类感到了生存的危机，同时Miang 也感到人类的发展偏离了原先的方向，在他的暗中操纵下 Ignas 和 Aquavy 两块大陆开始了战争；人们为了消灭对方而疯狂地发展科技，Kim和Elly夫妇因为拒绝交出他们的Emeralda而被军方杀害；战斗很快升级到了核战阶段，星球上几乎所有的一切都被战争毁灭，这个“不合格的文明”终结了，Miang 又重头开始了她的工作。

9080～9500（shevat 与solaris）：人们开始建造 Atrenank(即空中要塞Solaris)，第一个百年的最后几年在巴比伦塔（The Babel Tower，游戏中的高塔）顶部的Shevat 建造完毕；Nimord 宗教也是在此时兴起，它被后世称为“Nisan宗教”，4个世纪后一名叫Sophia的女子离开了Nimord并把教义传到了Nisan，她领导人们走向和平，她被Nisan歌颂为“圣母”，民间人为她作了首歌 And the girl of the dawn，With eyes of blue，And angel wings，The songs of the season are her，Only crown；很多人聚集到了 Sophia 身边成为了她的追随者，Solaris 认为这是一种叛乱，在没有进行过交涉和协商的情况下 Solaris 和 Nisan 的战争以 Solaris 的进攻为开端而爆发了；在Miang的煽动下 Shevat 出卖了 Sophia，Nisan 彻底战败，Sophia牺牲了自己来挽救这一切，Nisan人们最终免受奴役，同年 Solaris 升上了天空并把自己隐藏了起来。

9501～9710（diablos 的恐怖时代）：Sophia 战死，Lcan 第二次接触 Zohar modifier 变成了Grahf（游戏中那个不停给别人能量的BOSS），以 Grahf 强大的力量为后盾，“柱神”们从Mahanon中被释放出来肆疟这个世界；Grahf 杀死了 Gazel 内阁元老中的 4 人，他们死的时候释放出了各自的“Anima relics”；Omnigear被制作出来，人们团结在Ronifatima和Zephyr周围开始反抗，在 Omnigear 的力量下 Diablos 军团终于被击败，Grahf 也从此隐匿了两百多年；Krelian在这次战争后去了 Solaris，他用当时最先进的技术将 Gazel 内阁 4 元老的记忆植入 Sol9000（游戏中圆球里的几个老头）。

9971～9999(grahf 重出江湖)：9975 年 Krelian 制造了“人造接触者”；飞出生，被确定为新一代接触者后Miang随即占有了他母亲的身体，几年后 Grahf 再次出现，他杀害了Caren 并带走了飞；Id（人造培养人）在Golaris作为“最强武器”被培养；9984 年当小国艾尔鲁(Elru)反抗 Solaris 期间 Id 被作为主要武器投入战场，他一人就灭掉了整个国家！在 Elru 首都的最后一战中，Id 的父亲 Khan 出现并封印了 Id，但 Grahf 占有了 Khan 的身体，丧失记忆的飞被送到 Lahan；Cain 将“Guardian angel”之一的 Citan 送往 Lacan 监视飞，同年艾莉进入 Elements，她暴走的事件引起了 Krelian 的注意，Sigurd 开始为反抗 Solaris 做准备。

10000（现代）：飞与艾莉那惊天动地的恋情开始了……

剧情探秘

游戏开始的片头中那艘船叫“エルドリッジ”，如果要我说它有多大，拿“太空堡垒”中的巨大战舰来形容是最贴切不过了。那艘飞船上搭载了人类制造的“デウス”(终极行星间兵器，力量强大到足以毁灭宇宙)，在エルドリッジ号航行的过程中对デウス的试验发生了意外，使得デウス拥有比人类更高的智能。デウス自喻为“神”（“You should be as Gods！”——片头中飞船被控制后屏幕上显示的字)，并自组基因想和エルドリッジ同化去征服宇宙，舰长发现事态的严重性后让飞船自爆想消灭デウス，但デウス并不是那么容易被消灭的。为了能使自己死而不灭，デウス把核心部分的“ゾハル”从本体分离了出来。デウス的本体随着エルドリッジ的坠落而消失了，但它的核心ゾハル却依然完好。

然而デウス想复原它的本体也不是那么简单的，它的本体实在太复杂了，首先要有ナノテクノロジ，还要有合适它的生物零件，为此它要有一个能帮它复活的“代表”，于是デウス便制造了这星球上第一个“人”——“太母Miang”（“Miang”这词我找不到日语的出处，只能用英语代替），也就是游戏片头最后出现的那个美女，相信有很多人都把她当作幸存者了。“太母”的制造过程是非常复杂的，デウス的生体电脑“カドモニ”（希伯来语中的“原初”）有两个部分组成，一是负责逻辑运算和无生命体的部分，二是负责爱、恨等情感的生物电脑部分，生物电脑又分为两部分：“ペルソナ”和“アニマ·アニムス”。ペルソナ代表的是无意识层外在的态度“人格”，アニマ·アニムス指的就是内在因素“心”。ペルソナ的生物构成部利用“メインコンピュータ”改变和重组了基因（DNA）让自己转化，从而诞生了“Miang”。“メインコンピュータ”这词在游戏的片头中曾出现过，完整的英文读法是：“Intron/Exon replacement”，如果要追溯来源那就太复杂了，它涉及到生物、化学等领域，做为一个游戏来说过复杂了一些，我在这里也不多阐述了。

那么デウス到底是如何复活的呢？它制造出太母又有什么意义呢？简单地说，デウス制造了太母，再由太母产生出这个星球的“人类”，然后等那些新的人类到了能掌握ナノテクノロジ技术的时候再服务于デウス使它复活。当然这是需要很长一段时间的，而デウス这一等就是一万年……Once humans has filled the earth，god will awaken from his long sleep……

デウス为什么是游戏中的“神”呢？第一：这是它自称的，它觉得自己的能力足以成为神；第二：对游戏中的那些“人类”而言它就是神，要是没有デウス人类是不可能诞生的。我们可以把游戏中的デウス理解为“上帝”，而太母为“夏娃”。

看了以上这些后大家对《Xenogears》的剧情是不是有了一些更深的了解？至少游戏的片头应该看懂了吧^_^其实在游戏中有许多情节是很难体会的，我也不能一次就说得很详细，大家有什么疑问或发现就写信来告诉我吧，发Email也可以，在以后的几期我会接着向大家介绍《Xenogears》有关的剧情分析。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超越万年的时光

文：Silence

引子

烛火，仿佛不辞辛劳的眼睛，努力注视着这个静谧空间里所有虔诚的影子。没有人说话，没有人愿意打破安宁的静默，一律低下眉头，任庄严的圣唱将自己包围。

唯独只有8岁的她，尚且不懂得屈从这种庄严肃穆有什么实在的意义。在心里虔诚的诵祝之余，她的眼睛透过睫毛，在这一片明黄之中逡巡。眼睫像垂下的帘子一样，世界在其后婆娑。祭坛、修女的背影、透不过尘世之光的彩绘玻璃，最后则是一张稚气的脸。他们的目光在眼睫隔开的朦胧中相遇，他们共同站在创始历9483年阿修拉修道院的礼堂中，他们并不明白，这一次的初见，早已在9483年之前，既定了循环相遇的方式。

尼桑教的祈文絮絮不休，8岁的艾雷海姆怎么也想不出，为什么第一次见到的这个小男孩会有如此熟悉的印象。颂诗变得响了起来，重重的念叨使她无由的心惊，立刻低下头去。眼里残留的黄光被拉长，那小男孩的影子暂时的淹没在了地毯的深红中，唯独清澈的是那眼里微微的反光，却无休无止地扩散开来……

到处都是光，不停的爆炸像是残酷的礼花，在一脸缄默的宇宙之中恣意的燃放着。那些承载着生命的光点，那些为了不被他人杀戮而杀戮他人的光点，正在逐渐减少下去。对于反索拉利斯联盟剩余不多的军队而言，面前的索拉利斯舰队像是贪婪而无比硕大的蝙蝠，朝他们慢慢张开黑色的羽翼，要从两方把他们卷起来，而在中央，那傲然飘浮的旗舰，更像是猩红的眼珠，狞恶的将他们看死，死亡的波纹在凌乱的战火中传遍了每颗渐凉的心脏。

黑色的羽翼越张越大，凶残的眼珠越来越红……

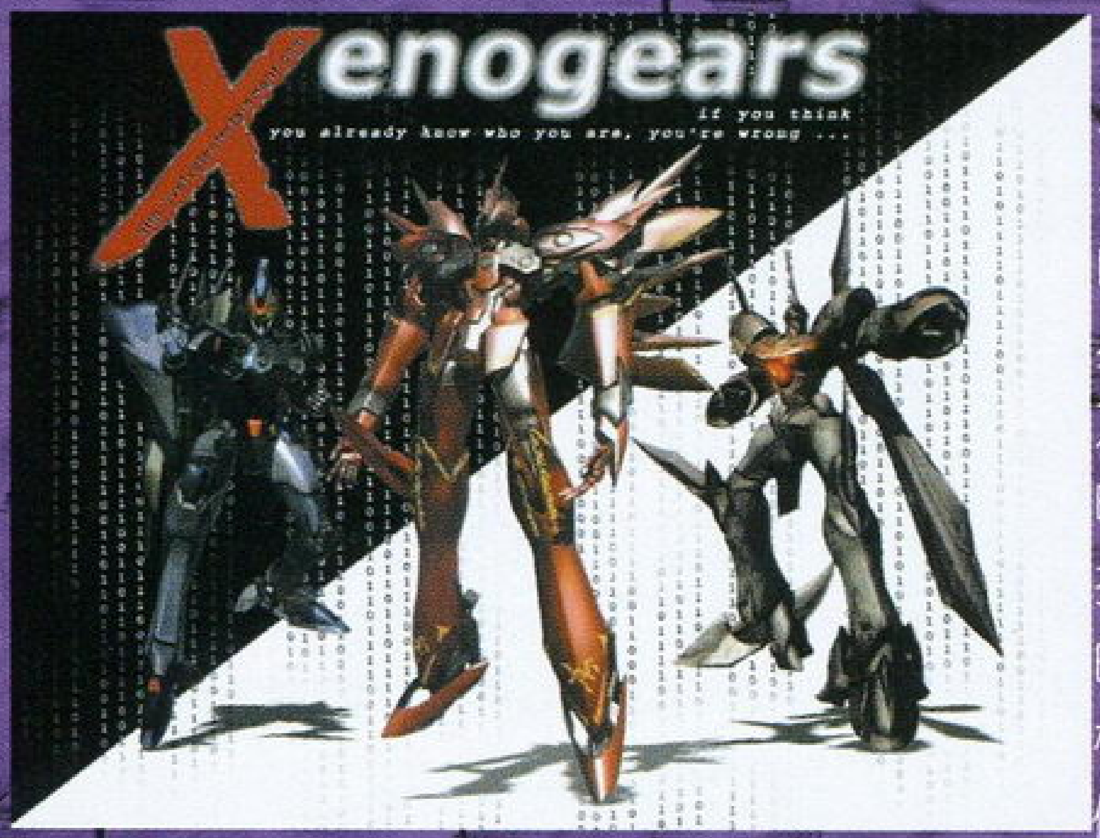
正当驻伊格尼斯的反索拉利斯联盟兵士们开始受制于疲倦，感到绝望无力的时候，一艘尼桑战舰冲破了黑色羽翼的一个缺口。那个片刻，每一个人都停下了手中的战斗，呆呆地看着这艘战舰流星一般地滑向前方，它飞得平稳而庄严，在道道光束擦过的祭仪中没入蝙蝠的正中。顷刻的黑暗和无声，为这场防卫战打上了平静异常的休止符。最后一朵绮丽的红花在空中散开她的绯红之舞，人们来不及为敌人的旗舰被毁而雀跃，被战火灼热的钢铁舰体之内，人们同时惊讶叫出的，都是："索非亚大圣母！"

而远方，一个青年手中的画笔骤然坠地，在他的耳中震响虚幻的回音。他愕然睁大双眼，不知这个异常预示着什么，面前的画布上，一个娴静的脸容却永远地驻留在了这个伤心的时空中……

一、原初之刻（0000年）

上面描述的场景，和《Xenogears》游戏本身并没有直接的关联。那场悲剧发生于飞这一世的500年前。那是场注定要发生的悲剧，它的序曲开始于万年之前，它的余韵，穿越过仿佛无限的时空，一次又一次地重复着自己固有的步调，似乎永不会停歇。

2001年。在地球上发现名为"左哈鲁"（ZOHAR）的动力源，一开始的人们并没有意识到，这个发现的真正意味却只是人类漫长悲剧的开端。



2510年，人类开始向宇宙移民，从这一年开始年号变更为"T.C0001年"，在利用了将近300年的时间后，人们慢慢定居在新行星neo jerusalem（新耶路撒冷）上。人类的安定就像是时间背面的一个暂歇，始终都要有转过身来的日子。T.C4751年开始实施的左哈鲁计划，使人们发现了一个恐怖的事实。实施左哈鲁计划的行星毁灭，发现于地球的磁气物质MAM回收，搭载了制御系统Kadamony（希伯来语，原初）的左哈鲁与星间战略统合兵器系统迪乌斯（Deus，拉丁语，非自然神、机械神）连结时发生了严重的双方系统暴走。军方感到根本无法控制迪乌斯这个具有自我控制意志的"兵器"，打算将其封印起来，搭载于超大型星际航行船Eldridge（二战时美军著名战舰名）执行运送任务。但是，时常给自己带来灾祸的人类又一次的失算于不可抗的自然力，他们并不知道，迪乌斯的自我意志之强足以担当一名具有毁灭性的神，并且它复苏于暴走之中的意识开始建立了自身一体的宇宙征服计划。在Eldridge航行途中，迪乌斯完全失控，舰长造兵特务大佐西格耀西·伊诺威冷静地下了自爆Eldridge的决定，试图通过少量的牺牲阻止恐怖的迪乌斯。然而，迪乌斯本体坠落海中的同时，制御系统Kadamony中枢部Persona（拉丁语，人格、面具）的基干程序elehayym（逆读为米安在这里的意思）生成了具有特殊遗传信息的"太母"艾雷海姆和其内在的人格米安。"太母"是以后一切Animus（卡尔·荣格分析心理学术语，指女性之中的男性人格）的始祖，第一代的Animus天帝盖因和十二名元老成为迪乌斯完成自己复活的初期胚胎，由他们繁衍的"人类"将要通过漫长的进化，直到完成符合其复活的生物条件——完美的Animus形成。

然而，正如同世界总要有对立两面构成一样，在迪乌斯一万年的复活计划实行之际，却同时并行不悖着另一个复杂的情况。

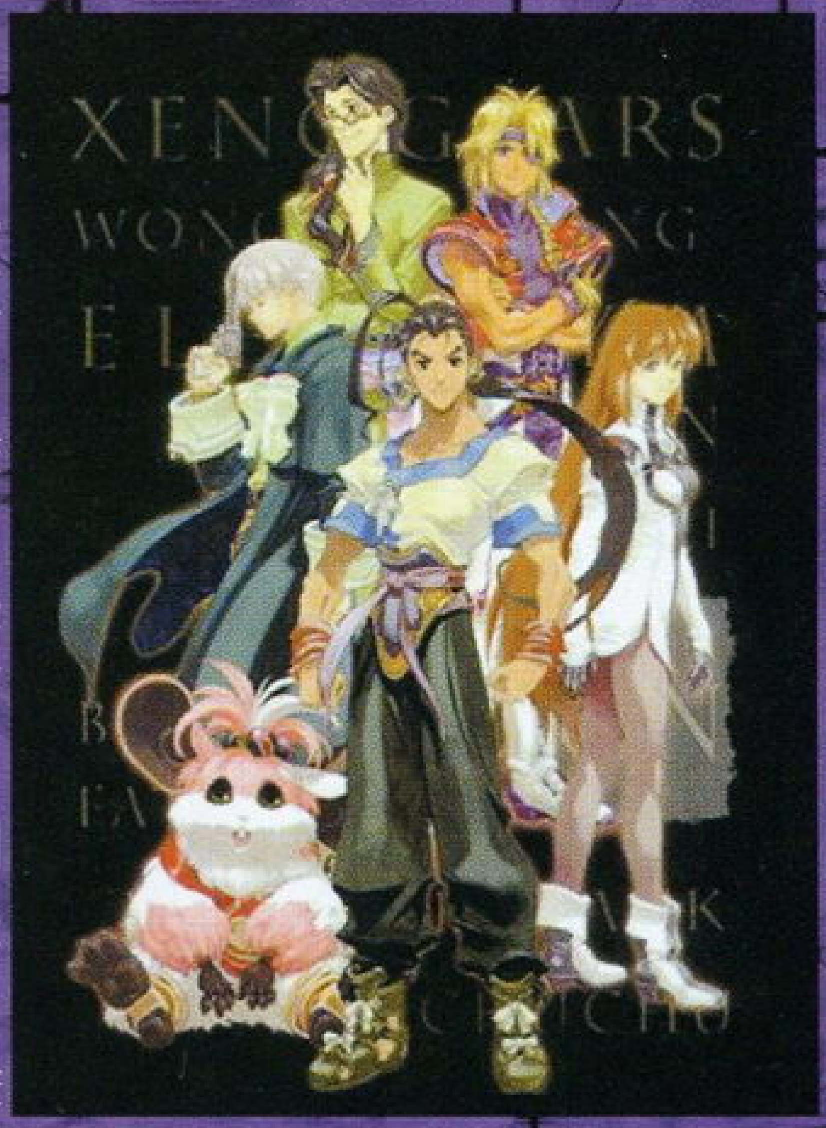
左哈鲁与迪乌斯连结试验的失败，只让人们看到了迪乌斯失控暴走的现象，却不明白这层现象之中有其更特殊的异变存在。连结实验过程中，左哈鲁进入了最高的四次元空间，并与那里的神"波动存在"融合。"波动存在"成为迪乌斯强大力量的能量来源，同时被束缚在左哈鲁内部不得脱身。显然，"波动存在"的意志是回到自己的四次元空间，然而因为左哈鲁已经成为了自己的物质表面，根本无法完成脱离，唯一的办法是像迪乌斯那样寻找一个特定的介质，来完成毁灭控制左哈鲁的迪乌斯的任务。Eldridge自爆，"太母"诞生，一切似乎都向着迪乌斯既定的方向前进，然而幸运的是，Eldridge舰上成员并非全部蒙难。一个名叫亚伯的青年从昏迷中醒来，根本没有意识到自己身上发生的变化。他将作为"波动存在"的第一代"接触者"，似是偶然，然而却是命中注定的遇上了艾莉（艾雷海姆的简称）。

对立的神"波动存在"和迪乌斯在深暗中沉默，他们都在等待，他们都在观察。被他们赋予了特殊遗传基因的亚伯和艾莉在不知不觉中接近，然而天帝盖因却将亚伯的存在视作自己最大的威胁，于创始历0011年（照史前历的算法应该是T.C4782，地球历7292）实行亚伯抹杀计划。为了亚伯的生存，艾莉献出了自己的肉体和所有的生命，形成了第一代"接触者"和米安相遇的结局。

这个结局，有些无奈，有些悲哀。而由这万年前的渺茫过去注定，"接触者"和米安的故事在时间狭道内轮回。两位神依靠他们来传递和延续自己的基因乃至意志，用了万年的对立斗争换来了一代又一代艾莉的牺牲和"接触者"的痛苦。传统的男女主人公在这里相遇只是为了分隔，相爱只是为了对抗，也许漫长的万年终将有个尾声，结局却早已是必然。

"xenogears"，原本不是一个"爱"的故事。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



二、分子机械工程悲剧

创始历 6074 年。

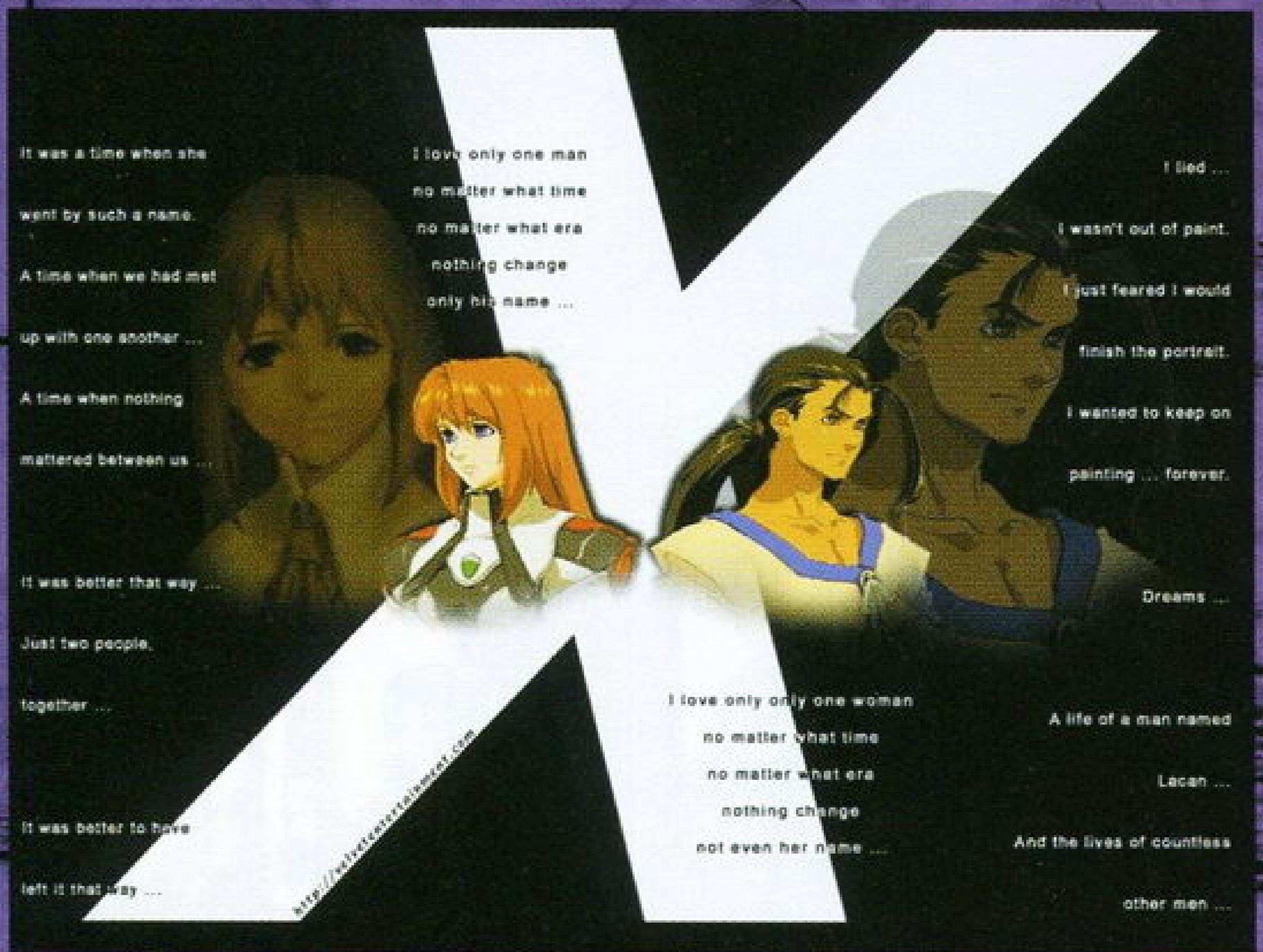
19 岁的金姆进入理学部开始学习分子机械工学。未明的世界在理论与数据之中缓缓走来，金姆没有可能意识到自己的发现本来就是预定好的必然。3 年学习之后，意气风发的金姆在学会向世人发表了利用分子机械再构建遗传子基因的改良方法。然而这种科学本身的存在就是一种异端思想，控制一切的天帝不会允许金姆破坏迪乌斯复活计划的进展（因为一旦人类遗传基因能通过分子机械改造，具有特殊遗传基因的艾雷海姆就有可能会遭破坏，甚至无法独保优异的基质），金姆遭到了流放。

厄难对于金姆的人生而言，实质是一种充实。反政府武装“Ravine”读到了金姆的论文，有意与他接触，而金姆最感到幸福的事，却是在创始历 6079 这一年遇到了在联邦医务局担任护士工作的艾雷海姆。他们自然地相遇，他们自然地结合，但尚且作为凡人的他们并不明白自己为什么无法产下后代。

6082这一年，一个崭新的生命艾美拉达开始睁开她困惑的眼睛。金姆将分子机械工程运用到了自己夫妇的需求上，创造出了基因远比一般人类优秀的艾美拉达。艾美拉达的诞生，对于这对命运前定的夫妇，也许是一种安慰；对于有心推进人类进化的“Ravine”，也许更是一道希望之光；然而对于政府而言，却不啻于实实在在的灾难。

6083 年前所未有的动荡延伸到了艾美拉达转移到的“Ravine”研究所，特殊部队的侵入宣告了这一世艾莉的终结。金姆愕然看着爱妻牺牲在自己面前，又从此前一刻爱妻身上苏醒的米安人格上知晓了一切的缘故。曾经紧紧依偎的一双身影在地上抹去了其中之一，心灰意冷的金姆封印了可能被当作战争武器危险的爱美拉达，自己也不知所终。

失控的人类，实质上远比恐怖的神更为危险，在金姆无人听闻到的悲怆之中，核战争展开了其死亡的浪漫。核辐射在世界上癫狂疯舞，百分之九十的人类丧失了生命，凄惨的白色覆盖了整个大地，核之冬现象如轻回不绝的咏叹，为第二世的“接触者”掩上了沉重的幕布。



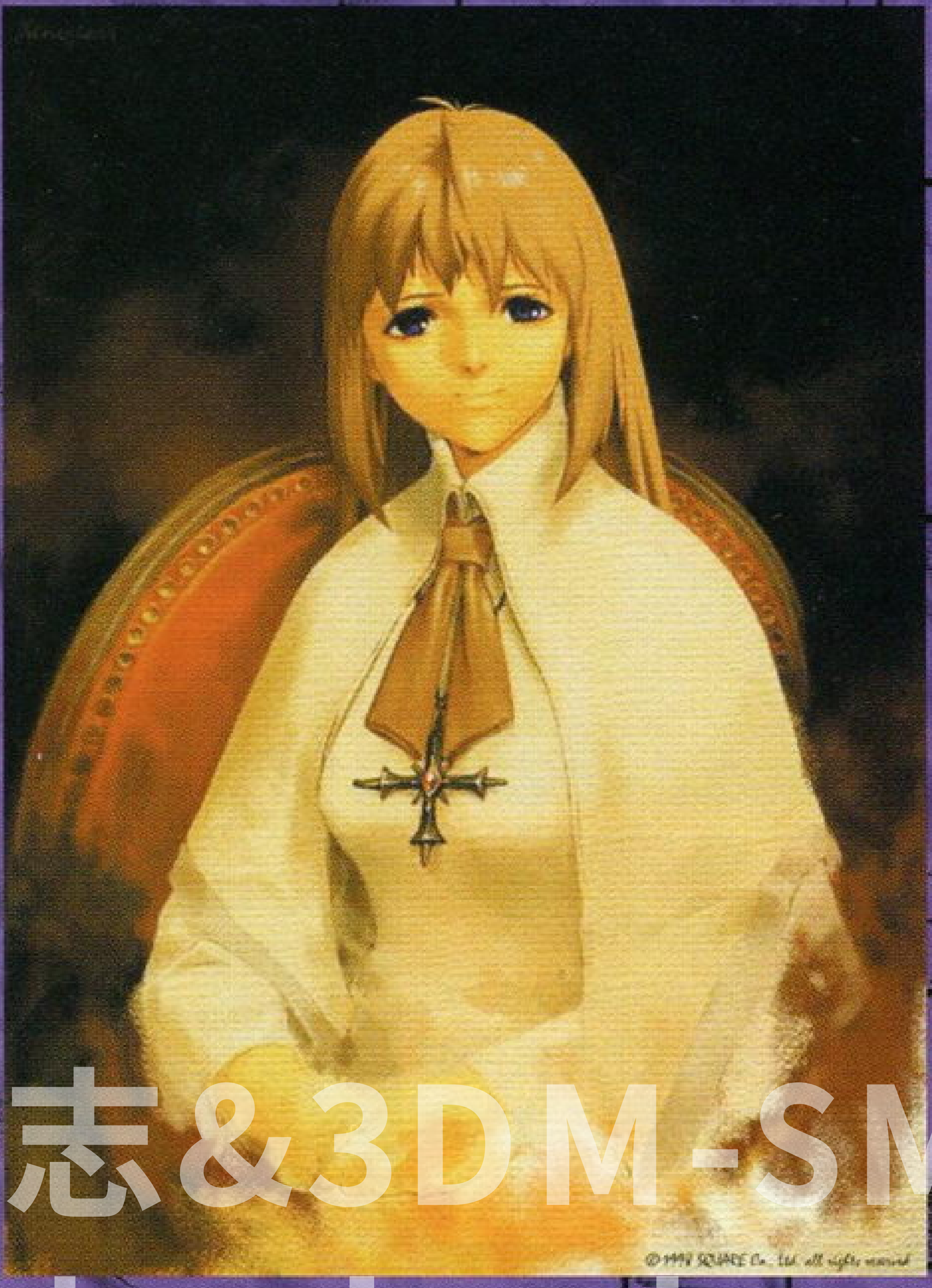
三 Diablos，从未有过的恐怖

“xenogears”之前的故事，真正跨越的时间长度为 9999 年，分作 5 部，PS 版游戏所展现的是世界时期最后一部，算得上这场变异了的神之战争的收束。在前 4 部故事中，最完整，对第 5 部产生最大影响的无疑就是 500 年之前的第四部。在拉康和索非亚的悲剧发生过程中，几乎构成了第 5 部全部的世界背景，同时，相对于前两世，这一代的“接触者”和艾莉的悲剧故事也是最为感人的。PS2 版的“xenosaga”将整个“xeno”的故事背景做了调整，开始的时间为创始历 0000 年，也就是原来设定中故事本体的第 2 部。假设 PS2 版将要制作 3 部，那么结束的那一部就要定格在原先第 4 部的时间段上，看过拉康这一世故事后，想必更能够理解监督高桥哲哉的选择了。

创始历 9088 年，在阿德利埃尔地区兴起了尼桑（原词为犹太教历十三个月中的八月）教，尼桑教的教义是反抗天帝盖因所建立的索拉利斯帝国，反对这个浮游在空中的帝国对地上人的鄙视以及压迫（索拉利斯将地上人看成贱民，代称为 lambs——羔羊，并且对地上人实行奴隶主一般的统治欺压），因此自然成为索拉利斯的眼中钉。于 9301 年建立的尼姆洛德（Nimrod，猎人之意）王国，第五代国王库塞尔·拉奥迪基亚公开宣认尼桑教为尼姆洛德国教，以此来表示对抗索拉利斯的决心。同时，早于 9226 年建立于巴别塔的榭巴特（犹太教历五月）也加入到这一势力中来，反索拉里斯联盟初步形成。

9483 年。年仅 8 岁的艾雷海姆在修道院遇上了同龄的拉康，命运的呼唤使他们接近。从这一年起，艾雷海姆改名为索菲亚，真正投身于教会建设中。5 年之后，索非亚见到比自己大十岁的卡莱鲁连，并未想到过，这个 5 年后在索拉里斯骚动里遇上拉康的沉默寡言的人，会在见面初的那一刻起，就将索非亚的影子牢牢地刻在了心里。

世界的螺旋从来不需要谁去推动，它自然的延续着自己千变万化的历史。9495 年尼桑更名为尼桑正教，索非亚被推举为大圣母，接近了频繁的战火，却与凡人所有的感情拉开了距离。翌年和拉康在修道院的再会，两人明显感到了不容违反的现实使自己疏远，久久相望，千言万语却无从说起。而投身作为大圣母亲卫僧兵队队长的卡莱鲁连，却因为距离的接近，更多时间的看到心目中完美的女性愁肠百啭。僧兵队长冷漠的表情让外人无法看透他的内心，但是在战火闪耀的边缘，将时常能见到大圣母作为自己的安慰，这层心理欺瞒过别人，又如何欺瞒自己？当拉康绘制索非亚肖像的时候，当卡莱鲁连昂扬在战斗之中的时候，世界已不再等待。


© 1998 SQUARE Co., Ltd. all rights reserved

9500 年伊格尼斯防卫战打响，实力明显落后的反索联盟无法阻止节节后退的败势，全军即将溃乱之际，一艘战舰冲出，直向索拉里斯旗舰撞去，于是就发生了本文一开始描绘的同归于尽的场面。

这团爆炸的火光不仅震撼了两边的兵士，它所含有的巨幅动荡也轰然炸响在两个男子的心中。

悲哀和愤怒以不同的方式吞噬了两个男子的心灵，卡莱鲁连于6年后与盖因接触，完全走向了反面，接替盖因成为表面上的天帝，而拉康这个“接触者”，却一举陷入了疯狂。和阿威王国开国君主罗尼一同寻求阿尼玛之器（意为具有 Animus 特质的人体或基因）的拉康发现了左哈鲁的真相，并且在贝西海莱姆之地正式接触左哈鲁，通过不完全的统合使古拉夫 diablos（迪乌斯初期型机动端末）制动，制造了足以使地上坏灭的骚动，并且使95%的人口在这场破坏中丧生。如果不是罗尼拼命进入diablos中枢，使其控制系统OR-Weltall（德语宇宙，而 weltall 又是以后飞乘坐的奥尼机甲的名称）停止，可能这个故事就要在第四部以完全的悲剧终结。

9510 年，罗尼·法蒂玛建立阿威王国。同年拉康的肉身死亡，残留的人格完全化为古拉夫而继续存在。世界暗昧不平的道路似乎就此更加没有了平静的时候……

四 xenogears 的正式开端

9981 年：黄康与卡伦生下儿子飞；与此同时，艾莉西·邦·霍顿与梅蒂娜生下女儿艾莉。

9985 年：飞母亲卡伦体内米安人格苏醒，飞被进行人体实验。

9996 年：黄康与古拉夫交战，其后将飞寄养在边境村落拉翰村。艾莉进入尤根特，日后成为索拉里斯士官。受天帝命令，索拉里斯“守护天使”修迦更名为希丹，降至地上以先生的身份对飞进行监视。

9999 年：阿威与基斯雷伯战争拉开。机甲的影子开始在平静的拉翰村上空呼啸……

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

PS2 寂静岭 2

隐藏道具公开

特级喷雾剂：完成如以下的任何一种条件，都可以在 CAMPING CAR 中得到特级喷雾剂。

■以 ACTION LEVEL 为“HARD”级完成游戏。
■以 ACTION LEVEL 为“NORMAL”完成游戏 2 次。
■以任何难度完成游戏 3 次以上。

白香油：完成游戏中的任何一种ENDING以后，就可以在大厦 105 中的露台处得到。

黑曜石酒杯：完成游戏中的任何一种ENDING，在历史资料馆的台上可以看到。

《失去的记忆》：完成游戏中的任何一种 ENDING，在

GASOLINE STAND 的报纸自动售卖机找到。

《红色的祭祀》：完成游戏中的任何一种ENDING，在酒店的二楼图书馆找到。

狗屋的钥匙：完成 LEVE、MARIA、IN WATER 三个 ENDING 后，再欣赏过 RE-BIRTH的ENDING后，就可以在街道西侧的狗屋中发现。

“SH2”固有密技

全破一次后，在OPTION选项按L1+R1 可进入特殊模式调整。

屏幕上的雪花斑点消失(这才像PS2 的水嘛)，以及子弹获取量，利用这个设定，让游戏的进行可符合玩家的心意。

PS2 实况 J LEAGUE PERFECT STRIKER

隐藏队伍使用方法

首先在 J LEAGUE MODE 里，以 L V 4 以上来进行游戏，每完成游戏一次该隐藏球队都会出现。

PS KOF97

连续技乱舞

选八神庵在有足够能量的情况下先爆一层气，待气快没有时放一个 MAX 八酒杯，再以最快速度接一个普通的八雉女，对方全中后原来“1～8 HIT”的连击显示会变得“2～6～1……HIT”般混乱。

GBC 洛克人 X2

这次采用跟《生化危机2》一样的双主角交叉系统，一开始先选X或是选Zero其中一人进行游戏，全破一次纪录后，部分资料会继承，换使用另一个角色游戏。将表里两关全破后，就会出现完全模式，可同时使用X跟ZERO进行完整游戏，并挑战真正的最后一关。完全模式全破后就会出现头目单挑模式，包括之前GB1代的头目共16只可供挑战，但是此时 X 跟 ZERO并没有装着盔甲，密技是在选头目单挑模式时，押住 SELECT 钮后按任一键进

入即可，就会以着装型态进入。

X 这次还是有波动拳和升龙拳，在魔王城的第三关，由于这一关在完全模式会发生分歧，必须要选X的路线，而且4个装备都拿齐的情况下，在快到魔王房间时有一个地点是两排都是刺，中间有漂浮的柱子，必须藉由柱子不断往上跳的地方，当踩到最后一个柱子时，以空中冲刺从右边的墙壁进去，就可拿到。用法跟1代一样，集气满按上是升龙拳，下是波动拳。

最后公布购买强化零件的价格，和新零件出现在商店时所需要累积的灵魂数。

X 专用零件：价格／累积数
子弹强化+1 200/ 400
子弹强化+2 200/1000
快速发射 100/ 200 子弹速度提升
终极光炮 500/1500 不须集气，自动射击气泡
高速集气 1000/2000
装甲全满 2000/2000 购卖后直接取得 4 项装备

Zero:
光剑强化+1 200/ 200
光剑强化+2 500/2000
终极光剑 800/1000 直接打出三段斩的最后一段

共通零件:
防护罩 100/ 10 受伤后的无敌时间变长
能源消耗1/2 100/ 25 武器能源消耗量减半
超级回复 200/ 50 得到补血后的回复量增加
无敌冲刺 1000/2500 冲刺距离一瞬间无敌，所有攻击无效
其他：完全模式 2000/3000 购买后不须全破，隐藏模式自动出来
头目单挑模式 2000/4000 同上

GBA 怪物公司

选关秘码

Level 2: YMB2VN
Level 3: LRB13G
Level 4: 4RB97C
Level 5: 7QCZB9

PS X-RACING

隐藏赛道 3 条

只要在 PASSWORD 中输入 SFO，那么 MEDIUM 中会出现 C H I N A 及 ANTARCTICA,EXPERT 中则出现 SF 的赛道。

金手指

峠3 （PS2）

必须码
EC882EA8 143695D4
在起点倒数时就可以开跑
3C335268 1456E7A8
对方车不会走
3C336348 1456E7A6
3C337028 1456E7A6
QUICK RACE中剩余时间不会减
4C335FFA 14562B8E
隐藏车种出现
4CBD6E9E 1456E6A6
3CBD6EA4 1456E7A6
3CBD6EB1 1456E7A6
3CBD6EAE 1456E7A6
3CBD6EB9 1456E7A6
4CBD6EBA 1456E6A6

炸弹人在线 （DC）

必须码（一定要放在最开头）
9C5D88F8
必须码（一定要放在最后）
245EECA9

普通模式下：
以下密码都是按R键启动功能
拥有最多的炸弹
D31C8432 80704E1E
1C55C9B9 0000000A
拥有高速
D31C8432 80704E1E
6CEDA603 00000001
拥有威力手套能力
D31C8432 80704E1E
90884A35 00000001
拥有线性炸弹
D31C8432 80704E1E
E7682879 00000001
拥有拳击能力
D31C8432 80704E1E
CF6AB794 00000001
战斗模式下：
拥有最多的炸弹（按L+R）
D31C8432 40704E1E
4C4A8892 0000000A

Grand Theft Auto Ⅲ (PS2)

必须码
ECB26E48 1445B464
在Safehouse中可以使用所有的武器
3CC88758 1456E781
消防员不会离开
1C8B3B98 15F6E79D

1C8B3B9C 1456E7A5
医生不会离开
1C8B4A48 15F6E79D
1C8B4A4C 1456E7A5
不会被追
1CBDACF8 15F6E79D
1CBDACFC 1456E7A5
驾车时进行碰撞不会有伤害
1C8EB5C8 15F6E79D
1C8EB5CC 1456E7A5
很多的钱
1CC88750 17E9C70C
1CC88754 17E9C70C

雷盖亚 决斗传奇 （PS2）

必须码
ECB876C4 1456E79B
所持金
1CA6A570 144F25CC
金钱

1CA6A574 144F25CC
经验值
ランゲ
1CA6BCF4 144F25CC
マヤ
1CA6BECC 144F25CC
リヴアス
1CA6BED0 144F25CC
ガレア
1CA6BCF8 144F25CC
カザン
1CA6C0A4 144F25CC
ディーバ
1CA6C0A8 144F25CC
战斗中 AP 不减
1C906080 AF59E781
战斗中 MP 不减
1C8F146C 1456E7A5
战斗中 HP 不减
1C90BD78 B299E7CD

“金手指”的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效。另外请注意做好记录的备份。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

洛克人 X6

《洛克人 X6》完美攻略！！

X 各项要素解析 X

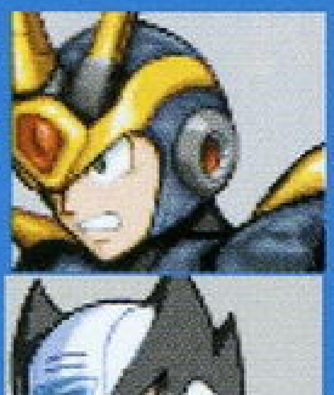
PS	CAPCOM	ACT	1人
	2001年11月29日发售		1格
CD-ROM	对应 Dual Shock 手柄的振动功能		

这次的《X6》中，BOSS的整体难度可以说是比之《X5》又有下降，比如说最终BOSS，说不定还是《洛克人》史上最弱的BOSS了。倒是路程中的难度增加了很多，没有耐心的玩家恐怕都要玩疯了吧？没有办法，要玩《X6》就要做好随时都有可能牺牲的准备。总体上，SOUL认为《X4》仍然是“《洛克人X》系列”的最高分。另外，这一作除了片头以外游戏中就没有动画了，其实《X5》与《X6》都制作了CG动画，但不知什么原因，都没有放到游戏本身，都只在电视广告中播放。不过玩家们别担心，SOUL在攻略中提供了《X6》的广告画面欣赏！别忘了配上X的配音者森久保祥太郎主唱的摇滚歌曲《Moon Light》和《The Answer》。

ZERO 出现方法

游戏中每关都有一个空间转移点，进入以后就是本关的另一部分，关底的BOSS也会和原来的BOSS不同，BOSS一般都是DYNAMO。但第一次到达空间转移点后的关底会是ZERO。击败他以后就可以使用他了，与ZERO的战斗中，X手中的光剑可以克制ZERO（只有站立挥剑才有效）！

超强装甲秘技



通关后就可以得知的秘技，在标题画面中，将光标停在“ゲームスタート”（GAME START）按如下指令，成功的话可以听到一声音效声。

选择黑盔甲的X：←、←、←、→、→、→

选择黑盔甲的ZERO：L1、L1、L1、R2、R2、R2

两项指令不能同时生效，选择黑盔甲的ZERO后，只能在救出他以后才能看到效果。

关于 X 和 ZERO 的等级

每达到一定的魂的数量，X或ZERO就会升级。

升级后X和ZERO的各方面能力就会上升，包括可以装备道具的数量（等级数是几，就可以装备几件道具）。另外，敌方BOSS的等级也会随着X和ZERO等级的提高而提高。最高等级必须要获得9999点（UH），可以装备5件强化道具。

D～A	1	PA	4
SA	2	HU	5
GA	3		

获得噩梦之魂的最佳方法

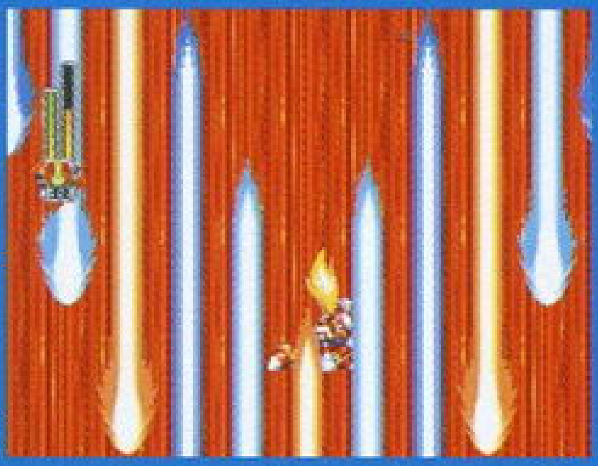
游戏中靠打那些一般的病毒后得到的噩梦之魂实在是太少，但是如果能够进入每关的隐藏关，去打关底DYNAMO，就可以一次得到600点噩梦之魂。方法是：X是用METEOR RAIN连续击中他两次、ZERO用元水斩来连续击中他两次，他就会掉出绿色的噩梦之魂，得到一个就加200点，最多会掉出3个，也就是每次最多可以得到600点的噩梦之魂！

关于每关可以解救的同伴

每关可以解救的同伴共有16人，因此可以救到的同伴总数为128人。同伴一旦被病毒侵袭，那就无法挽回了，如果想救到所有人的话，惟一的方法就是读取记录重来。每关16个同伴中都可以得到5件强化道具，其中两件是直接增加HP或者是武器的EN的。另外每救到一个同伴就直接奖一条命，但很可惜，本作中命的数量多少基本上不影响什么（只和LIMITED级的强化道具有关，接关后才能再使用一次），接关的效果和另一条命的效果相同。

ZERO 各必杀技出法

YANMAR OPTION——↑＋△，之后按剑攻击时，YANMAR OPTION就会自动发射。



冰狼牙——↑＋跳，粘在顶上时再按攻击键就可以发出冰狼牙。

翔炎山——↑＋□，攻击力大，还可以用在普通三连击的最后一下。

落钢刃——在空中↓＋□，和前两代的类似招式相同，如果在空中还没有进行二次跳跃，就可以按跳跃键取消第一次落钢刃。

旋坠斩——在空中↑＋□，这一招的实用性不是太高。

元水斩——↓＋△，最好用的招式之一，也可以在空中使用，在地上使用的连发速度很快。

GUARD SHELL——只有在武器选择菜单中进行选择才能选用。

裂光霸——按动千兆攻击键就可以发出。

最佳的攻关顺序

这里的最佳攻关顺序只是按照对付BOSS的克制武器来排列的，其中的汉字顺序为以下攻略的介绍顺序，而阿拉伯数字才是最佳攻关顺序。

幻影装甲（SHADOW）的性能

■没有任何特殊武器，不过还是有千兆攻击。■蓄力攻击为重斩■普通攻击为忍者镖（日语中为手里剑）■可以高跳（上＋跳跃）。■高跳后可以贴在屋顶上，这时X不能移动，但可以进行更强力的手里剑攻击（攻击的方向固定），贴在顶上时同样可以进行冲刺。另外还要注意贴在墙上的时间是有限的。■不能进行空中冲刺。■攀墙时可以固定在墙上不会下滑。■尖刺对本装甲没有伤害力。

刃装甲（BLADE）的性能

■跳起后再按住跳跃键可以在空中停留3秒钟。■空中冲刺（马赫冲刺）有一定的攻击判定。■蓄力后再往上按方向键放开攻击键，就可以使出蓄力斩。■可以使用特殊武器，也可以使用特殊武器的蓄力攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.nlumbook.cn

X 所有强化道具 X

一般道具（NORMAL）

1. スピードムーブ　SPEED MOVE，平常行走的速度提高1.5 倍
2. ハイジャンプ　HIGH JUMP，跳跃的高度上升1.25 倍
3. ハイパーダッシュ　HYPER DASH，冲刺的速度提高1.25 倍
4. エナジーセーバー　ENERGY SABER，武器能量的消耗减半
5. スーパーリカバー　SUPER RECOVER，获得回复道具时的回复量增大
6. バスタープラス　BUSTER PLUS，通常射击弹的攻击力上升
7. スピードショット　SPEED SHOT，通常射击弹的射速变快
8. ショックアブソーバー　SHOCK ABSORBER，所受的伤害减半，而且不会下落
9. ダブルバリア　DOUBLE BARRIER，受到伤害后的无敌时间变为原来的 2 倍
10. チェンジエナジー　CHANGE ENERGY，受到伤害后会增加武器的能量

X 专用道具（X parts）

1. ラピッド5　RAPID5，由原来的 3 连射变为 5 连射
2 アルティメットバスター　ULTIMATE BUSTER，不蓄力也能马上发出蓄力攻击
3. ハイパーチャージ　HYPER CHARGE，蓄力的时间减半
4. マスターウェポン　MASTER WEAPON，特殊武器的攻击力上升

ZERO 专用道具（ZERO parts）

1. セイバープラス　SABER PLUS，激光剑的攻击力上升
2. セイバーエクステンド　SABER EXTEND，激光剑的攻击范围上升
3. ショットイレイザー　SHOT ERASER，可以打消敌人的光线系攻击
4. マスターセイバー　MASTER SABER，必杀技的攻击力上升

特殊道具（LIMITED）

1. ハイパードライブ　HYPER DRIVE，5 秒的时间内不怕敌人的子弹的伤害
2. パワードライブ　POWER DRIVE，5 秒的时间内攻击力上升
3. ウェポンドライブ　WEAPON DRIVE，5 秒的时间内武器的能量槽不会减低
4. ライフリカバー　LIFE RECOVER，体力全回复，只能使用一次
5. ウェポンリカバー　WEAPON RECOVER，所有武器的能量全回复
6. オーバードライブ　OVER DRIVE，在 8 秒的时间内可以连续地发出蓄力攻击

X 完全制霸攻略 X

OPENING STAGE

没有什么难度，遇上障碍物时记得用光剑来攻击就是了，对本关的 BOSS，既可以先攻击 BOSS 身后的小控制器，也可以直接攻击 BOSS 的上半身。

一、亚马逊地区

本关通过没有什么难度，不论是本关的路程还是 BOSS。路上会无限复活的虫子用第一种特殊武器（YNAMAR OPTION）可以彻底干掉它们。

本关的隐藏秘密

强化装甲部件是刃装甲的脚部，在本关较开头部分一处向右的通道。本关的分支必须得到高跳能力后才能达到如上图的高处，进而到达空间转移点。本关还有一个能量罐，不过必须先拥有刃装甲再装备至少一件能够增加跳跃距离的强化道具，这样才能得到。

本关解救同伴可以得到的道具

LIFE UP、ENERGY UP、LIFE RECOVER、SUPER RECOVER、RAPID5。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：裂光霸　X：ARROW RAY

可以得到的武器、必杀技

ZERO：YANMAR OPTION X：YANMAR OPTION

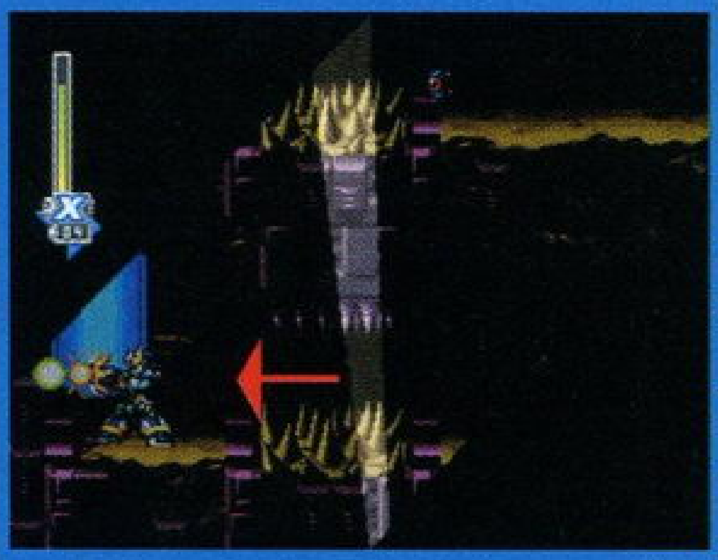
本关通过后，第三、第五关会发生相关噩梦现象。现象为特定地区出现小飞虫型敌人，可以用 YANMAR OPTION 武器攻击。

二、伊奈美寺

本关经常会发生黑暗的噩梦现象，让本关的攻略难度变得很高。

本关的隐藏秘密

本关的隐藏秘密几乎都集中在那些上下都有刺的通道里。在初期没有幻影装甲又必须要通过这些地方时，有两种办法。其一就是用刃装甲的空中冲刺，先起跳，算好高度后先按住跳跃键停在空中，如果高度不对就向上或向下冲刺，如果觉得高度对了自然就可以大胆向前放开跳跃键了。另一种方法是先挨一下敌人的攻击，之后趁着无敌时间立刻往前冲。本关可以得到幻影装甲的身体部分。分支也在这样的一处有刺通道内。如左图。



本关解救同伴可以得到的道具

ENERGY UP、LIFE UP、WEAPON RECOVER、HYPER DASH、SABER PLUS。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：冰狼牙　X：ICE BUSTER

可以得到的武器、必杀技

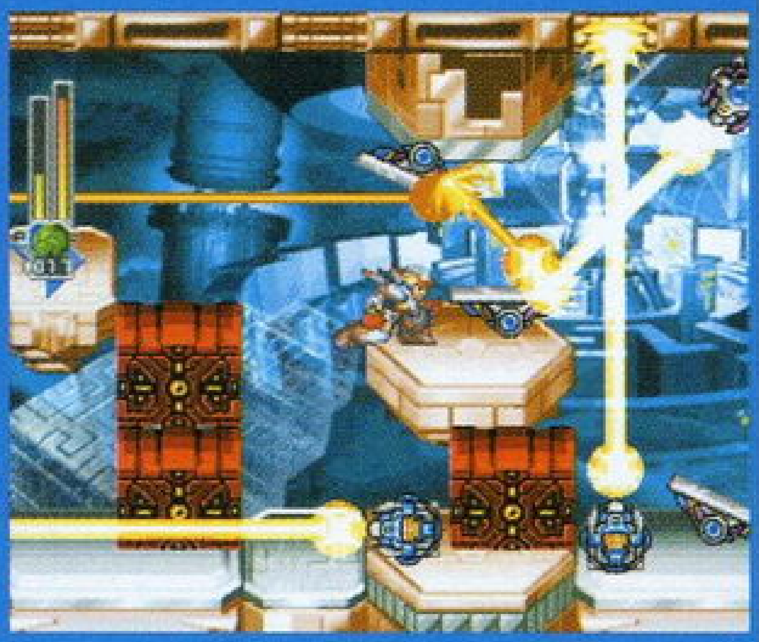
ZERO：元水斩　X：METEOR RAIN

本关通过后，第一、第八关会发生相关噩梦现象。现象为特定地区出现强风。

三、激光研究所

本关通过的难度倒不是很高，注意本关的激光头所发出的激光只有激光的最开头部分有伤害力。一些无法通过的地方打一下镜子（调整镜子的位置）让激光反射到门上就可以了。

本关的隐藏秘密



在关底前的下面一条通道就是分支，在这条通道中要引导激光一直射到最左边。注意红色的激光发射头一定要在你站在它的斜上方处时，它才会往斜上方射。在落到如下图的地方时，左边是有隐藏通道的，这里只管大胆地往前跳，因为前面有隐形的平台，只有在你靠近时才能看得到，最左边可以得到刃装甲的身体部分。

本关解救同伴可以得到的道具

LIFE UP、ENERGY UP、ENERGY SABER、DOUBLE BARRIER、MASTER WEAPON。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：落钢刃　X：METAL ANCHOR

可以得到的武器、必杀技

ZERO：GUARD SHELL　X：GUARD SHELL

本关通过后，第二、第四关会发生相关噩梦现象。现象为特定地区出现残影人的攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

四、北极地区

本关攻略难度较高。X 通过本关后可以得到的 ICE BUSTER 武器发射后会放出一块冰，这块冰是能让 X 站在上面，利用这一点可以让 X 跳到更远一点的距离。X 对 BOSS 的特效武器 MAGMA BLADE 要用所打出来的火焰攻击到 BOSS，才算克制。

本关隐藏秘密

到如下图处，这里如果垂直往上跳（一般用刃装甲才能跳上去）就可以得到幻影装甲的脚部分。

如果直接往右走，就是本关隐藏秘密集中的地方。注意要先到达一次岩浆地区（第五关）再退出，让这里发生火山弹噩梦现象后才能打开右边的通道。这里的分支点一定要得到刃装甲或是幻影装甲的一种以后才能到达。（需高跳）本关可以得到的特殊道具可以让每次游戏开始时都有 4 条命。

本关解救同伴可以得到的道具

SHOT ERASER、ENERGY UP、WEAPON DRIVE、LIFE UP、HIGH JUMP

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：翔炎山　　X：MAGMA BLADE

可以得到的武器、必杀技

ZERO：冰狼牙　　X：ICE BUSTER

本关通过后，第七关会发生相关噩梦现象。现象为特定地区地面结冰。

五、岩浆地区

本关的攻略难度不是很高。

本关的隐藏秘密

从如图处的上方走就可以得到心及幻影装甲的手部分等。可以利用回收研究所（第七关）带来的噩梦现象——灰色障碍物来到达高处，也可以等得到刃装甲后再跳上去。

本关解救同伴可以得到的道具

BUSTER PLUS、LIFE UP、ENERGY UP、POWER DRIVE、ULTIMATE BUSTER。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

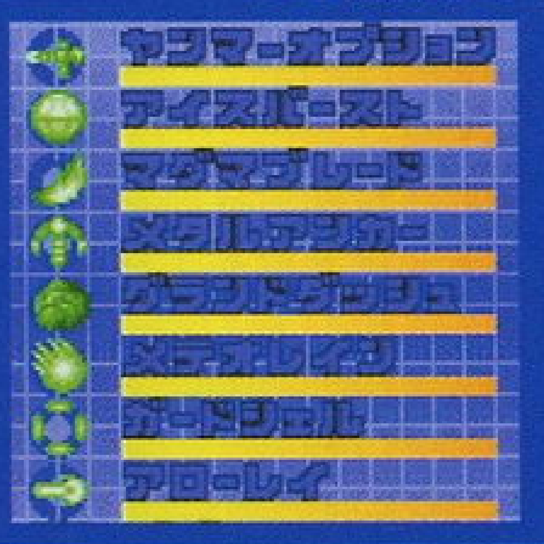
ZERO：旋坠斩　　X：GRAND DASH

可以得到的武器、必杀技

ZERO：翔炎山　　X：MAGMA BLADE

本关通过后，第四、第六关会发生相关噩梦现象。现象为出现火山弹。

X 武器日英文对照



YANMAR OPTION
ICE BUSTER
MAGMA BLADE
METAL ANCHOR
GRAND DASH
METEOR RAIN
GUARD SHELL
ARROW RAY

六、兵器开发所

对付路上的巨型机器人兵器，X 可以用 METEOR RAIN、ZERO 可以用元水斩来打它的核心，对它有特效。本关的 BOSS 是几个 BOSS 中较难对付的一个，也需要多加熟练才能击败他。

本关隐藏秘密

第二次击败巨型机器人后，就会直接出现空间转移点（分支），进入分支后一开始就往左边走，这里隐藏着刃装甲的手臂部分和一个心。

本关解救同伴可以得到的道具

CHANGE ENERGY、SPEED SHOT、LIFE UP、MASTER SABER ENERGY UP。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：GUARD SHELL　　X：GUARD SHELL

可以得到的武器、必杀技

ZERO：裂光霸　　X：ARROW RAY

本关通过后，第一、第二关会发生相关噩梦现象。现象为特定地区出现黑暗。

七、回收研究所

本关是本游戏最困难的部分之一，尤其是本关的后半部分，必须经过无数次的练习后才能通过。本关的第一部分可以把坐骑停在最高的地方，这样，机关就几乎不能往下压了。最难的是第二部分，其中的一个难点最好是能如上图一样，在右边连按跳跃键保持高度，之后再滑下到半空中，在空中按冲刺键就可以往前了。

本关隐藏秘密

在本关第一部分的最左边处，如下图注意这里是可以再往左走的，再往左走会有一条很长的需要快速冲刺的通道。之后就可以得到幻影装甲的头盔部分。本关分支就在装甲的右边。

本关解救同伴可以得到的道具

ENERGY UP、SHOT ABSORBER、HYPER DRIVE、LIFE UP、SABER EXTEND

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：元水斩　　X：METEOR RAIN

可以得到的武器、必杀技

ZERO：落钢刃　　X：METAL ANCHOR

本关通过后，第五、第六及第八关会发生相关噩梦现象，为众多灰色的正方形障碍物的出现，X 可以用武器METAL ANCHOR，ZERO可以用落钢刃消除障碍。

八、中央博物馆

本关中要注意的是柱形空间转移点，它让你转移到的地方是随机的，因此要想救到本关的所有的人就要多次通过此关，这样才能到达这一关的所有地方。

本关隐藏秘密

同上一段所说的，秘密都是要通过空间转移点让你到达该处的。

本关解救同伴可以得到的道具

LIFE UP、SPEED MOVE、HYPER CHARGE、ENERGY UP、OVER DRIVE。

对本关 BOSS 特效武器、必杀技

ZERO：YANMAR OPTION X：YANMAR OPTION

可以得到的武器、必杀技

ZERO：旋坠斩　　X：GRAND DASH

本关通过后，第三、第七关会发生相关噩梦现象，现象为茶、黑、紫、红色障碍物的出现。其中茶色与红色障碍物，X 可以用 GRAND DASH，ZERO可以用旋坠斩攻击。

最终关 秘密研究所

秘密研究所（1）中岩浆上升后还是会下降的，第一次遇到岩浆上升时只要攀墙到最高处就可以躲过去了。

秘密研究所（2），虽然用幻影装甲可以很轻松地通过前面的带刺的地区，也可以很容易地打HIMAX（用蓄力斩），但到第二小关就会有一个长距离的陷阱无法通过。因此还是使用ZERO最容易通过这关，对BOSS可以用元水斩来对付他。

最终关，打完8个以前的守关BOSS后，就进入最后的决战。西格马第一形态，ZERO可以用钢刃落克制他，X可以用METAL ANCHOR克制他，对付他的超大绿光波攻击，可以用 YANMAR OPTION 的强大火力打回去。

第二形态的西格马，要用刀攻击他的口部才能伤害他。

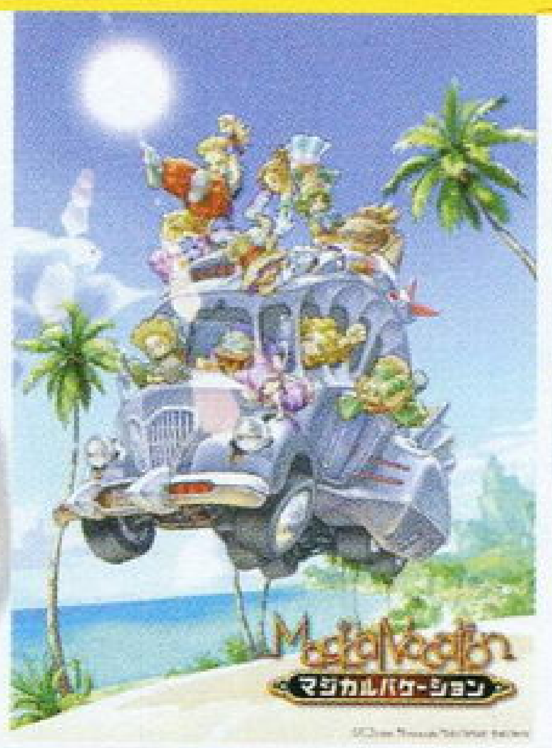
只要有ZERO的存在就会有西格马的存在？不管怎样，ZERO决定把自己封印起来，约102年后的8月15日左右解除封印……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

魔法假日 Magical Vacation

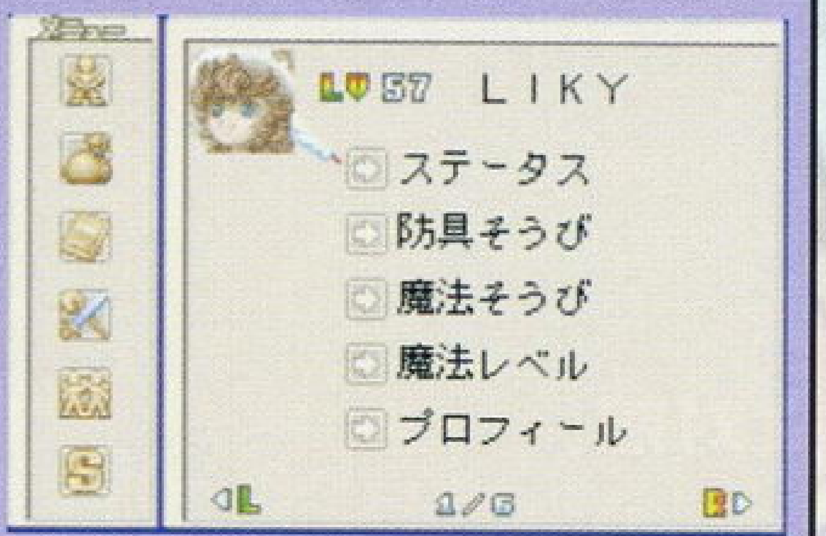
《魔法假日》绝对是GBA玩家不容错过的游戏，游戏中那些新奇的要素非常有趣，在地上捉青蛙，挖蚯蚓，玩起来非常轻松。但是游戏中一些难缠的谜题肯定是少不了的，不过大家现在不用怕了，因为有我LIKY为大家送上的这篇最速完全攻略，为你解开游戏进程中各种难点，让你能够完全体会这个游戏的乐趣。



GBA	任天堂／Brownie Brown	RPG	1人
	2001年12月7日		自带记忆功能
CD-ROM	对应通信对战线		

菜单指令

队员
- 基本状态　查看人物基本能力
- 防具装备　装备武器、防具等
- 魔法装备　装备已修得的魔法
- 魔法LV　查看魔法等级
- PROFILE　查看人物简介



道具
- 回复道具　回复HP、MP等道具
- 装备道具　武器、防具和魔法封印
- MD零件　魔法木偶的零件
- 其它道具　包括剧情道具以及战斗中使用的魔法道具

记事本
- 精灵一览　查看已取得的精灵数目及资料
- 世界地图　查看地图并能够进行瞬间移动
- 其它笔记
  - 魔法手册　查看游戏中所获得的关于魔法的知识
  - 怪物图鉴　查看怪物资料
  - 种族图鉴　查看各个种族的资料
  - MD辞典　查看游戏中所获得的关于魔法木偶的知识
- 成绩表　记录着到目前为止的游戏评价

阵型　对战斗时的阵形进行设置

アミーゴ　两个玩家进行通信后就能获得这个能力

存档　储存进度

◆菜单中每一项都能按SELECT键来获得帮助信息。

战斗菜单

- キック　物理攻击，只能打击前排的敌人
- まほう　魔法
- アイテム　使用道具
- にげる　逃跑
- ぼうぎょ　防御

◆战斗时按住A键不放可以加快速度，跳过魔法动画。

◆战斗时按L键能够查看精灵的强弱相克关系。

◆精灵的强弱相克关系如下。

```
┌ 虫←石←音←刃←┐
↓                 美  爱
木                ↑
↓                 毒←暗←光
兽                ↑
↓                 风
水                ↑
└→ 雷 → 古 → 火┘
```

◆暗精灵除了光精灵和爱精灵，对所有的精灵都有利，爱精灵是独立的，对任何精灵都没有有利或不利的效果。另外主角刚开始选择精灵时是不能选择光精灵、暗精灵和爱精灵的。（据说通信交换道具100次后能够选用暗精灵）

◆魔法COMBO。战斗中召唤出精灵后，如果使用同属性的魔法就能加大伤害值，形成魔法COMBO。具体来说召唤出1个精灵，魔法伤害就是2倍，2个精灵就是4倍，3个就是8倍，以此类推。游戏中每个种类的精灵都有7个，如果7个全部召唤出来，魔法的伤害值就是128倍。需要注意一点，如果同时有属性相克的其它精灵也在场上，会出现抵消的效果。举个例子，战场上有4个雷精灵和2个水精灵，水精灵克制雷精灵，此时使用雷属性魔法，有2个雷精灵就会被那2个水精灵抵消，此时只会形成4倍的伤害，而不是16倍。另外，敌我双方召唤出来的精灵时没有分别的。

精灵的数	1	2	3	4	5	6	7
魔法威力（倍数）	2	4	8	16	32	64	128

◆封印（シール）。游戏中经常能够取得各种属性的封印，这些封印都是可以装备的，装备后就能提高相应属性的耐性。而且，如果装备与自己属性相同的封印还能使自己得到更多的魔法经验值，魔法升级就会更快，当然，装备的封印越多效果越明显。

在魔法王国科沃马卡（コヴォマカ）不远的一个小村中住着一位少年，一位曾见到过精灵的少年。他一直相信，在他周围有各种各样神奇的精灵存在着，它们就藏在石头下面，在树枝里面……村民们经常看到这个少年一个人坐在那里跟精灵说话，都认为他是个古怪的孩子。有一天，一位年老的绅士来到少年的家中，他就是这个大陆有名的大魔法使格兰·德拉杰（グラン・ドラジェ）。

“孩子！你喜欢精灵吗？”

“嗯！非常喜欢。”

“想和精灵成为更好的朋友吗？”

“当然！”

就在这时，少年看到在大魔法使的肩上聚集了无数的精灵……就这样，少年决定跟随格兰·德拉杰进入了他开办的魔法学校——维尔奥维斯普（ウィルオウィスプ）。

在去学校的路上，格兰·德拉杰语重心长地对少年说到：“从我的学校毕业的人很多都成为了国家的要员，但是，那并不是我教他们魔法的目的。我现在要教给你的全部，就是这个世界上的全部，希望你最后能够根据你自己的理解去合理地掌握和运用它们……”

马上就要去海边野营了，魔巴士已经停在外面等候，主角LIKY也和大家一样，兴奋得不得了。基尔休（キルシュ）见到康蒂（キャンディ）走来时心跳立刻加速了（暗恋），但是康蒂似乎对此全不在意，还误以为他准备在野营的时候对阿兰西亚（アランシア）告白，气得基尔休愤愤地走了，基尔休的跟屁虫塞萨米（セサミ）也立刻追了出去。

LIKY出门时见到贝休（ベシュ），她匆匆赶来叫大家赶快上车，马上就要出发了。在二楼的音乐室找到4个同伴，他们正在谈论3年前加纳休（ガナッシュ）的姐姐瓦妮

百梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

娜（ヴァニラ）参加完那一年的海边野营后就出走的事情，但是大家至今也不知道为什么。（二楼的图书室有不少宝箱，高处的书架上有一个“爱のシール”，不要错过。）在一楼左边的房间里找到卡贝尔尼（カベルネ），他对大家说起了一些当年瓦妮娜出走的事情。瓦妮娜在那一年的海边野营结束后，整个人就像变了一样，原本懦弱的她似乎一下子变得强硬起来并开始厌恶周围的人，最后一个人离开了魔法学校，而一直对瓦妮娜怀有好感的卡贝尔尼的哥哥夏尔德尼（シャルドネ）也追随她一同离去。

时间已经不早了，同伴们终于到齐，大家一起乘上魔巴士，向着目的地——瓦伦西亚（ウァレンシア）海岸的临海学校出发了。

刚到达海岸，基尔休就提议去探索海贼的宝藏，真是个好主意。没想到塞萨米那小子已经抢先一步，他竟然找到了一个山洞，不过他搬不开洞口的大石头，于是LIKY又去找来4个同伴，大家一起搬开大石，进入深处的山洞，里面果然找到了一个宝箱，大家正在猜测会是什么好东西时突然飞出一个怪物来，不过在大家的群殴之下很快摆平了，宝箱里原来是6个松子（まつぼっくり），探宝行动也告一段落。

野营生活真是美妙，在篝火晚会过后，大家又开始自由行动了。在海滩上，希德尔（シードル）说附近有不少古代货币，LIKY运气不坏，一下子便找了7枚。

原来康蒂对加纳休有意啊，难怪她会对基尔休一点也不在意呢！但是冷酷孤傲的加纳休好像对此也不太领情。唉！搞不懂他们。不过加纳休对LIKY还算照顾，告诉LIKY一些战斗中的基本技巧，一旁的卡西斯（カシス）也不甘示弱地教会了LIKY许多东西。

在下方找到基尔休时，他正在忙着捉青蛙，LIKY刚捉到一只，就传来了布露贝莉（ブルーベリー）的尖叫声，紧接着，奇怪的敌人艾尼古玛（エニグマ）出现了，同伴们一个个都被捉走，即使连马德雷努（マドレーヌ）老师也不例外……

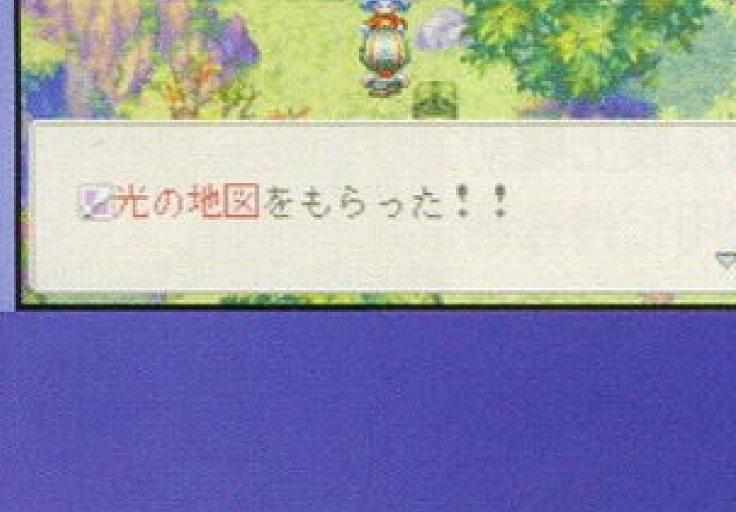
在山洞中发现了一个奇怪的漩涡，幸免遇难的塞萨米说那些怪物都是从那里面出来的，LIKY义无反顾地走了进去。

出来时周围是一片森林，没走两步就遇到了雷精灵（藏在土中），给它一个绿青蛙它就会加入。（旁边的罐子能够回复MP和HP）前行不久遇到狗同伴皮斯塔乔（ピスタチオ），可那个不讲义气的小子一见到怪物就一个人逃走了，不过他也没好下场，在木桥上被一个更厉害的怪物堵住了，幸亏LIKY帮忙他才没死掉。看他可怜巴巴的样子，LIKY决定先带上他。（在下方能捉到几只绿青蛙，能够回复HP，有时间就多捉几只吧，反正多的是。）

向左边走了不久，皮斯塔乔说他闻到了木精灵的气息，果然在大树下面找到了一只木精灵（狗鼻子就是灵），用一个松子让它加入吧。

在山洞口会遇到一个叫皮查（ピッツァ）的鸭子，给他5个松子就能得到“光之地图”，以后就能在几个特定地点进行瞬间移动。

刚进入山洞就发现阿兰西亚，但是她一言不发地跑开了，LIKY急忙追赶。（山洞中的暗精灵不要去和它战斗，目前还不可能战胜它。）找到阿兰西亚时，她净说些古怪的话，正在这时，基尔休匆匆跑来，指出那个阿兰西亚是假冒的，难怪了，随后真的阿兰西亚也赶来了，敌人也现出原形，于是大家群起而攻之，将它一顿暴扁。（战斗中对BOSS用魔法攻击，对暗属性的敌人用物理攻击。）但是那个叫瓦尔卡尼亚（ヴァルカネイラ）的怪物落败后竟然偷袭将基尔休带走，还说要将他融合到体内。



阿兰西亚加入时会得到“怪物图鉴”，大家决定先出山洞再说。在洞口的罐子那里会得到“雷のシール”，草丛中还可以找到音精灵。向路边一个叫帕佩特（パペット）的家伙打听情报时，他一口气说了一大堆地名，头都差点弄晕了，但总算确定加纳休在前面一个叫特鲁那（トールナ）的村中。

来到特鲁那村中时，发现这里的村民们都人心惶惶，原来这里最近发生几起村民无端被杀事件，搞得这里的人们都不敢再呆下去了，不过果然在这里找到了加纳休。正在寒暄之际，突然传来了村民的惊叫，大家急忙赶到事发地点——左边的一个房间，里面竟然有一个地道。爬下去以后才发现原来又是那个瓦尔卡尼亚，他正准备融合基尔休。加纳休径直上前问道：“不想把我融合吗？”瓦尔卡尼亚一愣，但随后看到加纳休和他同样是暗属性，求之不得，但是加纳休强大的实力确是他没有预料到的，加纳休轻易便将他融合进了自己的体内。（特鲁那村中有一间很多罐子的房间，与它们全部交谈过后，主人就会给予“种族图鉴”。）

在加纳休的建议下，大家决定到西边的瓦库迪（ワクチィ）村找爱的大使。但是中途必须穿过贝那空查（ベナコンチャ）遗迹，没有通行证好像还进不去，所以还得先找村长去。

老头似乎年纪大了，说话也缠夹不清，还好他的小孙女米尔菲尤（ミルフィーユ）在一旁帮忙，村长答应第二天给与通行证——“ウークルの羽”，而且米尔菲尤还答应第二天带我们去，那么先到旅馆睡一觉吧。

第二天一早，村中竟然又有人被杀了，米尔菲尤强忍悲伤，仍然带着我们进入了贝那空查遗迹。遗迹中有许多古代机器，战胜它们能够得到一些道具，并且使他们离开挡住的路口。另外在遗迹的西南部有一只古精灵，不要错过了。（遗迹中有许多鱼，它们会向你要钱，给它们后会随机得到各种古代钱币，钱给得越多几率越大。）在米尔菲尤的带领下，很顺利的穿过遗迹，但是孤傲的加纳休中途却独自离开。

刚从遗迹出来竟然看到了驾驶员巴尔萨米科（バルサミコ）和魔巴士，他好像遇到了一点麻烦，被瓦库迪村的几个人误以为是敌人艾尼古玛，LIKY连忙上去解释清楚，他们这才离开了。到达瓦库迪村后从村长那里得知有几个同伴去了南面的雷米茨（レーミッツ）宫殿，找村长拿到宫殿的钥匙后，LIKY便向村下方的雷米茨宫殿出发了。

进入宫殿时有个长得像老鼠的家伙会偷宝箱，一定要抢在他前面。外围的城楼上会有许多松子可以捡，而且还有许多宝箱。在最上方有一个爱的大使，将附近的那只叫“多多（どーどー）”的鸟赶到他面前鸟就会现出原形，那是一只雷精灵，这样就能在战斗中召唤2只雷精灵了。

在宫殿内部先找到了贝休，继续找剩下的同伴。在这里有许多门需要对应的精灵才能打开，其实在宫殿里面多转转，就能发现不少变成多多鸟的精灵，当然要把它们赶到爱的大使面前使它们露出原形，得到这些精灵后就能打开那些门了。不久大家发现倒在地上的布露贝莉，原来有3只艾尼古玛在这附近，正在危急之时，瓦库迪村长的儿子特鲁尼亚（トルティーヤ）和他的两个手下赶来帮忙，敌人被大家轻松消灭。

走出宫殿时又发现了雷蒙（レモン），此时队伍超员，基尔休和阿兰西亚

©2001 Nintendo/… BROWN
-SMV
www.plumbook.cn

决定带上皮斯塔乔先回魔巴士等候。（皮斯塔乔那小子一听说回魔巴士休息跑得比谁都快）LIKY带上剩下的人继续寻找同伴。雷蒙加入的时候提醒LIKY，她的属性（雷）会克制布露贝莉的属性（水），所以战斗时需要注意这一点。

来到雷米茨宫殿的西北方（从外面绕道），打败门口的怪物就能通过。前行不久就看到泥人同伴肖克拉（ショコラ）被那个全身蓝毛的德瓦夫（ドワーフ）族的人带走，一路追赶过去时有个德瓦夫族家伙拦住路口死活不让过了，只有暂时作罢。这里有一个叫“MD 职人”的德瓦夫族人，从他那里可以得到一个魔法木偶，以后就可以将各种零件组合到木偶身上，它也能参加战斗。（注意组合完整后，还要给木偶赋予灵魂才行，在它的状态画面种选择“プロフィール”这一项。）在附近就能找到5个零件，而且还能找到一只雷精灵。

左边既然走不通，就往下方前进吧。不久遇到了卡西斯，听说我们要去救肖克拉，他好像不太愿意和我们同行，只身去寻找机器人卡费奥雷（カフェオレ）的下落了。临走时他提到塞萨米好像在附近。果然，不久就看到那个爱玩虫子的家伙，他正兴奋地到处捉虫子呢，连话都顾不上跟我们说了。随他吧，我们正待离开，却突然传来他的惊叫，还以为发生了什么事情，原来只是被一段树根绊倒了，不过那树根竟然会说话倒是稀奇，说了句“对不起”就走了，缓过神来的塞萨米又开始捉起他的虫子来。

继续前进来到毕布鲁斯（ビッブルス）一族的义卖市场。（毕布鲁斯就是那个在雷米茨宫殿抢在我们前面偷宝箱的老鼠一族，不知道他们卖的道具是不是都是那样弄回来的。）这里卖的道具都是各种属性的封印（シール），非常有用，最好大量购进（用各种青蛙交换），不过买的时候要讲究技巧。每个摊位都能选择买1个3个或5个道具，如果在一个摊位买的道具超过5个他们就会停止出售，所以买的时候可以先买1个，再买3个，最后买5个，这样就能最大限度的购入道具，千万不要一开始就选择买5个，那样他们会很快停止出售的。

在义卖市场左边有一座拉罗休（ラロッシュ）塔，但是守门的家伙不让进，只有再回到市场上打听情报。原来，在他们的义卖市场买卖东西是禁止用古代货币的，只能用东西交换，这是他们一族的老大规定的，但是似乎仍有家伙在暗中倒卖钱币，那个守住塔门的好像就是其中一个，看来得想个办法让他上钩。于是LIKY试着在道具摊卖出一枚古币，果然，立刻引起旁边一个家伙的注意（他问话时，要回答“はい”）。当听说我们还有很多这种古币，他的眼睛立刻放光，说拉罗休塔顶有人愿意大量买进，然后给了LIKY一个火之封印作为信物。将火之封印交给那个守住塔门的家伙，他立刻放行了，换给LIKY一个风之封印，并交待在1楼找一个打转的家伙继续接头，他会换新的封印。此后就要像这样在塔中不断找人接头换封印，千万不要给错人，给错了的话就只能从头来过了，那样又必须到最初的那个家伙那里去买火之封印了（500元）。下面将进入塔后正确的接头人告诉大家：1F左上方不断打转的家伙→2F最上方橱窗旁边的家伙（靠近上楼的楼梯）→2F左边行动迅速的家伙→2F右下方橱窗旁边行动缓慢的家伙→2F左边心神不宁四处张望的家伙→3F右边左右来回走动的家伙→3F左边走一步就休息一会的家伙→3F站在左上方窗户边不动的家伙（注意3F右下方有只音精灵）→4F右边与他说话时总是背对你的家伙→4F左边一个围着桌子走的家伙（4F左上方有一只虫精灵，下方右一只暗精灵）→5F左上方走一步就转一个圈的家伙→5F最下方走路像青蛙一样一走一跳的家伙（3个宝箱附近）→6F守门的3个人正中间的那个家伙。

终于来到塔顶见到毕布鲁斯一族的老大巴尔梅藏（バルメザン），没想到机器人卡费奥雷也在这里，幸好我们及时赶到，要不然他就要被那位老大改造了，被我们用10个蓝青蛙换回来后，他一刻也不敢再呆下去了，一个人先跑回魔巴士去了。（在这里有个人会给予“チーズナイフ”，以后就能自由进入这座塔。）

从塔中出来后，大家决定返回魔巴士。途中，大家又听到塞萨米传来的惊叫，大家找了半天也没有找到他，看来这次他是真的遇到麻烦了。果然，在一个水族朋友的告知下，塞萨米是被艾尼古玛捉走了。

回到魔巴士大家一起商量后，决定到西边的德瓦夫一族的村子去，利用那里的高超的机器科技改造卡费奥雷，使他具有魔动力发生装置，这样就能起动魔巴士的传送装置，回到原来的世界去。再次来到那个挡路的德瓦夫族人面前，他一看到机器人卡费奥雷就立刻让开了道路。（之前会遇到一个猫人族男子，他在四处救助那些变成多多鸟的精灵。）

路上有许多可以回复MP的蚯蚓可以捉，不过不要贪多哦！因为美精灵很讨厌这些东西，如果捉的多了，搞不好她会突然给你下最后通牒——“要么我离开，要么你把所有蚯蚓都扔掉！”弄成这样那就不好办了。途中竟意外地遇到了康迪，卡贝尔尼等4个同伴，大家正高兴着，突然看到他们一个个又消失了，暗处的树丛中慢慢走出一个红色的艾尼古玛，原来是它在偷袭偷袭，那家伙得意洋洋地正待离去，加纳休突然出现，随即他们两个也同时消失了。

不久来到德瓦夫一族的村子——格亚拉瓦（ゲアラッヴァ）村，村中有一间卖魔法木偶材料的大屋子，而且旁边有许多“MD 职人”，他们会告知许多关于魔法木偶的情报，例如各个部分的种类，特性等等（情报都会自动记录在“MD 辞典”中）。

在村中北面有一座巨大的德瓦夫塔，塔中有一位年老的机械高手，据说当年光与暗决战时，光之大天使的武器就是他做的。德瓦夫族人似乎对机器有着特别的好感，看到卡费奥雷在队，立刻爽快的放行了，大家顺利的进入塔内。

就在LIKY进入塔中的同时，村中发生了惊人的变故，一队古怪的德瓦夫族人突然对村子进行大扫荡，见人就杀，从他们使用的暗之魔法来看，他们分明就是艾尼古玛一伙。刚刚来到村中的卡西斯也中了他们的袭击……

在塔中有不少零件散落在地上，调查这些东西就会遇到敌人，但是战胜他们后会得到许多古代货币。另外塔中还有一些挡路的罐子，放入一只青蛙就能使它们爆炸。中途可以找到一只石精灵。如下图，这里有一只火精灵，可以从桥下通过，前进的时候要不断按A键调查，因为下面有不少青蛙挡路。打败一个小BOSS后继续深入，前面的一扇门必须打开右下方的机关才会开。来到一个电梯前时，突然冒出一个奇怪的德瓦夫人，他说要将我们身上所有的绿青蛙都交给他后这个电梯才能使用，虽然不太情愿，但也没办法。但是当LIKY刚交出青蛙时，那个家伙就露出原形，原来又是刚才那个小BOSS，再次将他一顿痛扁后，不仅拿回了青蛙，电梯也能够使用了。

乘上电梯后很快来到一个巨大的工厂，只见很多德瓦夫族人都在纷纷忙碌着，其中有一个年纪很大的老头，看来他就是我们要找的人了。（这老头罗里罗唆爱问问题）

“我们需要您的帮助，能给我们这个机器人装上魔动力发动装置吗？”

“你们要魔动力发生装置做什么？想要利用它传送到世界的尽头去吗？”

(C)2001 Nintendo

SMV

www.plumbook.cn

"不！"

"啊！我知道了，你们要到暗世界去?"

"是的！"

"去暗世界挑起战争？"

"不是！"

"哼！我从一开始就明白了，你们肯定是艾尼古玛，是自己回不去了就来求助于我。"

"不不，不是的！"

"不管如何，这里已经不会做那种危险的机器了，你们回去吧！"

"不行啊！"

"我们干这种事情的人，已经死了很多人了，如果再跟你们做那个东西，就是相当于在杀人。"

"不会是那样的！"

"你们是为了某些东西在战斗吗？"

"是的！"

"那么说你们是很热衷于战斗了？"

"不是！"

"不喜欢战斗的话，那是没有办法才战斗的吗？"

"是的！"

"咳！那么说是为了别人才战斗？"

"是的！"

"是想帮助谁……"

"是的！"

"是为了帮助别人，所以才要到暗世界去？"

"正是那样！"

"你们要救助被艾尼古玛捉到暗世界的同伴？"

"是的！"

"换句话说说，如果救助了被艾尼古玛捉走的同伴，你们也会陷入暗世界？"

"是的"

"嗯，好，明白了，不过，我还想再看看你么的实力如何，要继续吗？"

"当然要。"

"让你们看看我最高的杰作……，你们只要赢了，就能得到你们想要的东西，如果输了，可能会死去，要试试吗？"

"要！"

那个罗嗦的老头终于不再问问题，但是这时，门里面放出了一台巨大的机器怪兽……

一番苦斗，终于搞定了那个铁家伙，老头果然守信用，立刻开始改造卡费奥雷，很快，卡费奥雷就装上了魔动力发生装置。目的已经达到，可以回到魔巴士了。(这里有个人回给予"职人的魂"，以后就够自由使用塔里电梯。)

回到魔巴士后，驾驶员巴尔萨米科立刻将卡费奥雷与魔巴士连接，魔巴士便具有了空间传送的能力，但是凭卡费奥雷的能量只能让魔巴士只能完成一次传送，如果就这样冒冒失失地传送到暗世界，可能大家以后都回不来了，所以大家经过商量后，还是决定先回到自己的世界再作下一步行动。

顺利回到魔法学院后，大家都还不敢回去见老师，因为临走的时候格兰·德拉杰老师就曾说过，如果野营没有结束谁要跑回来就会被要求退学，因此现在一切都得靠自己了。

巴尔萨米科想到利用"召唤机"，将它改造后就能将人送到暗世界去，但只能去3个人，而机器人卡费奥雷是必须去的，大家便开始为剩下的两个人选争论不休，因为都想去救助同伴，除了那个胆小的皮斯塔乔。争论了半天仍没有结果，巴尔萨米科便建议要卡费奥雷自己来选择，这倒是个好主意。

不出意料，他果然选中了LIKY（原因：竟然是因为LIKY戴着漂亮的帽子？），剩下的一个就由LIKY来决定了。看到皮斯塔乔那小子一直躲得远远的，嘿嘿！越是不想去就越是要你去。

"皮斯塔乔！"

结果那小子一听到自己的名字犹如听到晴天霹雳，立刻就瘫软在地。

临走时，巴尔萨米科交待LIKY，到了暗世界后，可以去找一个叫牛皮·奥古拉（ギュウヒ·オグラ）的人，他曾经是魔法学院的地理老师，退休后就到暗世界去了，现在应该在雷西卡夫（レヒカフ）沼泽西南部，从他那里可以得到暗世界的地图。巴尔萨米科也告诉LIKY，他会尽快将魔巴士修好，然后到暗世界与我们会合。

与此同时，被捉到暗世界的康迪和卡贝尔尼等几个同伴，在加纳休的帮助下也暂时脱离了危险，但是泥人肖克拉和塞萨米仍然下落不明。加纳休似乎对暗世界非常熟悉，带领大家向沼泽东边犬一族的玛萨拉迪（マサラティ）村前进了。

成功到达暗世界的LIKY一行，下行不久就找到一个魔法木偶，对于人员不足的我们实在是太有用了，一路上还能找到一只水精灵和一只风精灵。不久来到一片大沼泽地，在这里终于找到了牛皮·奥古拉，没想到他竟长得像只虫子一样，真是好笑，不过"暗之地图"总算到手了。在他的建议下，LIKY决定到犬一族的玛萨拉迪村去。(这里找到一只刃精灵，但是它竟然要我们将所有的绿青蛙都扔掉后才肯跟我们交谈。)

在返回的路上卡西斯又加入了队伍，向东走的路上又能找到一只毒精灵，在快要进入玛萨拉迪村时，大家遇到一位漂亮的犬族女子希娜蒙（シナモン），从她口中得知村中有我们的同伴，随后她便匆匆离去，皮斯塔乔那小子魂不守舍地非要说跟着她去看看，那就先去看看。原来希娜蒙是来看望一个叫梅斯（メース）的孤儿，他本来也是犬族的，但是因为父母都是恶魔，所以他遭到村人的厌恶，只有希娜蒙经常来看望他。(在梅斯家附近可以找到一只兽精灵)

大家来到玛萨拉迪村，在这里遇到了没有跟随加纳休他们一起行动而留在村中的希德尔，他告诉大家加纳休他们已经到南面的艾尼古玛森林去了，听到这个消息大家都大吃一惊，急忙动身去追寻他们。而希德尔宁愿呆在村中也不愿去冒险，大家也不好勉强。(道具屋里面有一只音精灵)

要到南方去必须坐船，大家找村长借船时，希娜蒙正好回来，原来她就是村长的女儿。村长要大家明天再来。出门时遇到找上门的梅斯，他是来送还希娜蒙遗失在路上的手绢的，但是门卫不让进，他失望而去。大家在旅馆中找到他时，看得出他很难受，但他说决不会放弃。一定要见到希娜蒙。

第二天，门卫又不让他进去，还说希娜蒙因为总是与他这个恶魔相处，得了一种叫"ウーズ热"的病，听到这个消息的梅斯心急如焚，决心一个人到冰之岛上的杰拉（ジェラ）风穴去，因为那里能够找到治疗"ウーズ热"的"冰种子（アイスシード）"，虽然他深知岛上遍布敌人，但为了希娜蒙，梅斯毫不犹豫地出发了。

被梅斯的这份真诚所感动，大家决定帮助他，乘船来到冰之岛。(岛上的青蛙好像都在冬眠，一捉一个。)洞窟的地形有点复杂，不要迷路了，不久找到晕倒在地的梅斯，紧接着就会与BOSS遭遇，这个BOSS有点厉害，特别是物理攻击力很高，需要及时回复体力。好不容易战胜那个家伙后，那个捉走肖克拉的德瓦夫族人突然冒了出来，早就知道他不是好人，果然，原来他是被艾尼古玛融合了的，他趁着我们元气大伤之际正准备出手暗算，突然被一朵美丽的鲜花击倒——是希德尔！希德尔到底还是来帮忙了。

回到玛萨拉迪村，门卫收下梅斯带回的

www.plumbook.cn

冰种子，却依然不让他进去，并命令他永远都不要到这个村子来，为了希娜蒙能快点好，此时梅斯什么都能答应，他默默地离开了村子。

当大家进入村长家中见到希娜蒙时却发现她完全没有生病，原来一切都是骗局，是村长为了断绝希娜蒙与梅斯的往来而这么做的。得知全部真相的希娜蒙立刻冲出去，但是在那个熟悉的小屋，梅斯已经离开了，内疚的希娜蒙决心独自却找寻梅斯……

LIKY 乘船来到沼泽南部，这里是猫人族的村子塔毕奥卡迪（タビオカティ）村，村中道具店有不少好装备卖。村中有一对兄妹，妹妹可可雅（ココア）好像病了。从他们那里得知，加纳休一行刚刚从这里离开，到东南边的艾尼古玛森林去了，但是现在那边的路被“文鸟”挡住，驱散“文鸟”的方法只有一个犬族的少年知道，但是他现在到“クムヤムト沙漠”去了。犬族少年？难道是梅斯吗？

跟随那位兄长姆斯特（ムスク）来到东边的森林，发现了一个洞窟，穿过错综复杂的道路，在最底层 LIKY 又见到了那个保护多多鸟的猫族男子尼库塔（ネクター），正在这时，塞萨米突然带着姆斯特的那只白毛兽出现，并指挥那只白毛兽疯狂攻击那些多多鸟，虽然大家奋力阻止了那只狂暴的家伙，但仍有一只多多鸟被咬死。只见尼库塔痛苦的跪在那只多多鸟旁边，原来那是他的兄长，中了艾尼古玛的诅咒才变成多多鸟的。这时那一对兄妹也赶来了，从他们的对话中，LIKY 终于明白，原来可可雅也中了艾尼古玛的诅咒，姆斯特为了不让妹妹也变成多多鸟，便要利用多多鸟的血来解开诅咒，而塞萨米因为被姆斯特救过，所以才会帮助他们捕捉多多鸟。

看到为了自己使这么多人受到伤害，可可雅在也很伤心，她劝说自己的兄长回去，决定以后和尼库塔呆在森林中。正在此时，那只倒地的多多鸟扇了扇翅膀又活过来了。尼库塔的兄长原来也没有死去，所有人都高兴不已。

回到村中后，姆斯特托人告诉LIKY 通过沙漠的方法：在沙漠中要不时的调查那些紫色的蜗牛，这样就会下雨，卡费奥雷就不会过热。果然，利用这种方法大家顺利通过沙漠。（一定要多存档）

在3号沙漠区域的西北方向发现一个山洞，里面竟然有一个德瓦夫族人，他竟然还是 20 年前从地下挖出卡费奥雷的人。山洞里还发现了梅斯，从他那里得知了驱赶文鸟的方法，而且还得到了“水のヴェール”，这样在沙漠中就能自由行动了。临走时大家将魔法木偶给了他做同伴。（不要忘了山洞中的火精灵）

据梅斯所说，在沙漠东北有一座“水之城”，（山洞右上方有一只暗精灵）不久大家就看到了这座壮观的城，就犹如它的名字一样，它全部由水构成。在这里生活的水一族过着与世无争的生活。由于布露贝莉不在，大家都听不懂他们的话，无法交谈。但是城中能找到不少精灵，可惜的是一个个都是狮子大开口，加入条件苛刻，还是以后再来吧。

回到猫人族的村子，从右边出村来到森林中，用梅斯教给的方法驱赶挡路的暗文鸟，（“ちゅん”是叫过来一步，“じゅい”是让它们后退一步，注意只有希德尔会这项技能。）终于可以继续前行。

森林中的敌人非常强，需要小心应付，不久从艾尼古玛手中救下塞萨米。（那小子脑袋有毛病，上次闯祸后被大家讥讽了两句，于是自暴自弃地要自愿与艾尼古玛融合，幸亏大家及时劝阻。）

来到树人的村子时，意外的遇到了马德雷努老师。看到大家平安无事，马德雷努老师非常高兴，同时她极力阻止大家继续冒险，不过最终她还是在大家无比的勇气和决心面前妥协了。而后，她先行一步去寻找加纳休的下落去了。

继续在森林中前进，来到树根一族的“クガンデ村”时，发现这里空无一人（传送点旁边的那个家伙说了一句话就长睡不起），大家便继续深入。

前面突然传来康迪的叫声，肯定遇到麻烦了，大家赶忙加快脚步，赶到时发现马德雷努老师已经先一步到达，而康迪和奥莉布（オリーブ）都昏迷在地上。马德雷努老师仔细检查后长舒了一口气，两人都没有死，只是昏迷而已。这时加纳休和卡贝尔尼也闻讯赶来。

奥莉布也渐渐恢复正常，但是康迪似乎有点异样，马德雷努老师正准备对康迪进行读心术，远处又传来了肖克拉的求救声。救人要紧啊，大家急忙都向那个方向跑去。

LIKY 在路上遇到一只倒在地上的艾尼古玛（就是先前被加纳休他们打败的家伙），将它再次打败后可以选择是否将它杀死，如果选“否”，它就会感激地要拜LIKY作老大，答应的话它就会告知在“リギニオ密林”中有一只美精灵。

刚刚来到一块空地上，突然看到魔巴士冒了出来，是巴尔萨米科他们，他们终于将魔巴士修理好了，现在队伍壮大了，而且还可以乘上魔巴士行动。

魔巴士的操作

- パーティ操作：交换同伴
- ひと休み：休息，回复 HP 和 MP
- 乗る：乘上魔巴士移动
- やさがし：在魔巴士内搜索
- ワープ：传送
- キャンセル：取消

乘上魔巴士后不仅移动迅速，还不会遇敌，非常方便。一路追赶着，（路上找到一只兽精灵）途中一个长得四四方方的石头族人“バイライト”告知有用的情报：肖克拉被德瓦夫人捉到“モルビエ火山”去了，他们准备把泥人肖克拉烧制成一枚石头来打开一座遗迹的大门。大家正准备向火山出发，突然发现康迪和奥莉布没有跟来，加纳休和卡贝尔尼又急忙回头去找。

在去火山之前，大家来到石头族的“バソリモ村”打听进一步的情报，（村左边能找到一只毒精灵，道具店里能找到一只古精灵）原来他们石头族人都是从“キスニカ矿山”开采出来的。

来到“モルビエ火山”，山洞里虽然有很多宝箱，但大部分都藏有怪物，如果塞萨米在队中他就会提醒，这时就不要打开。但是有一个宝箱放有“こんにゃくイモ”，最好取得。当要继续深入一个洞口是会遇到一个岩浆怪BOSS，小心应付。在山洞最深处，马德雷努老师轻松干掉那个一直绑架肖克拉的德瓦夫族人，（其实他已被艾尼古马融合了）终于救下了肖克拉。

回到“バソリモ村”后，在左下角可以让肖克拉加入（队伍要有一空位）。没想到梅斯也在村中，他向我们要了“こんにゃくイモ”后就急忙赶到树根一族的“クガンデ村”去救助那个长睡不起的家伙了，不久大家又在村中见到了追寻梅斯的西娜蒙，LIKY 好心地告诉她梅斯的去向，她立刻追随而去。（此后到“クガンデ村”可以看到他们两人的重逢，并能从梅斯那里收回以前给他的魔法木偶，他们还会告知在梅斯以前的家中有一只爱精灵。另外在以后还能取得不少“こんにゃくイモ”，都可以拿到这个村子来。）

在“バソリモ村”左下角的房间内有一个地洞，前进的路上要注意踢开挡路的石头，山洞中能找到一只音精灵。很快穿过地道后，来到“キスニカ矿山”。

在矿山里面前进时，经常会有一些全身闪光的家伙挡住要道，死不让开，他们是一些人的“灵体”，只有找到他们的本体把他们叫醒（他们都在睡觉），那些“灵体”才

www.plumbook.cn

会消失，这样才能继续前进。另外山洞里有不少精灵，分别是6区的美精灵，8区的石精灵、9区的刃精灵、10区的水精灵。（如果青蛙捉得太多，美精灵是不会加入的。还有与刃精灵对话时，必须将所有的青蛙都扔掉，但是如果卡西斯在队中，他会在刃精灵加入后又将那些青蛙全部捡回来，搞笑。）

矿山的最深处竟然是通往死之世界的通道，加纳休率先走了进去——他一心要去找回自己的姐姐。康迪也紧随其后进入其中——她自从上次受伤后，就完全变了一个人，浑身透着邪气。在马德雷努老师的极力阻止下，剩下的人才没有贸然进去，大家一起返回到魔巴士。

原来3年前加纳休的姐姐被艾尼古玛融合，为了救回姐姐，加纳休到死之世界是为了与最强的艾尼古玛融合，以此来获得足够的力量。

马德雷努老师将魔巴士再次改造，利用魔巴士的传送装置，大家也来到死之世界。

在死之世界魔巴士竟然不能开动，大家只有徒步行动。不久来到罐子族的村子“ガスバチョ村”，村子里会发生空间扭曲现象，得到一个罐子的提示后才知道，在村中移动必须要找特定的人对话才行。与左边村口的罐子交谈后再移动就会进入村长的家，村长一番解释后大家才明白，造成空间扭曲现象的正是他的儿子库莱恩（クライン），他现在在南方的“タンドーリ”。从村长那里得到“死之地图”后大家就告辞了。与村子中央的铁塔旁边的那个长颈罐子对话后就能出村。

一路下行，很快来到罐子废弃场“タンドーリ”，里面有很多青蛙，给行动造成很大不便。在大罐子里面七转八转，终于找到了库莱恩，那小子派出一个大罐子来对付我们，当然不是对手了，最后乖乖投降，大家一致商量后还是不摔破他（选择“いいえ”）。

回到罐子族村子时，村子的空间扭曲现象已经恢复正常，从村民口中得知加纳休和康迪刚刚从村子离开，他们到东边的泥人族村子“モイロロト村”去了。

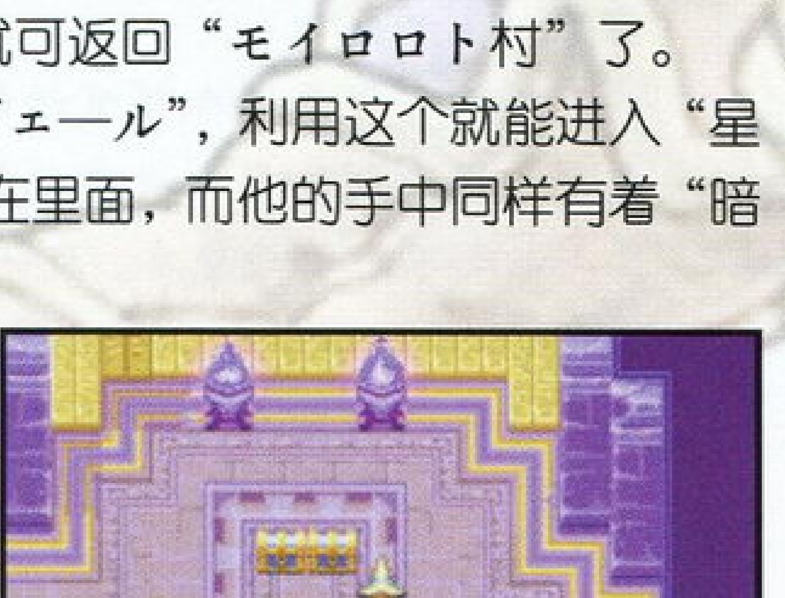
与此同时，加纳休和康迪已经来到泥人族的村子，他们得知艾尼古玛都是从“モギナス魔窟”转生而来，通过“死之回廊”后来到死之世界，因此“死之回廊”是只有死者才能通过的，但是只要持有“暗のヴェール”就能安全通过。加纳休决定直接到“モギナス魔窟”去找最强的艾尼古玛“ケルレンドゥ”。

一路登山，大家赶到“モイロロト村”，泥人村民们竟只剩下一人，原来他们将“暗のヴェール”给了加纳休后激怒了统治他们这个村子的奥姆扎内尔（オムザネイル），村民都被抓走。在那个村民的恳求下，大家决定帮助他们。（村中有一只光精灵和一只雷精灵。）

“オムザネイル”就在西边的金字塔内，从左边出村后，一路西行，不久一座雄伟壮观的金字塔屹立眼前。金字塔中的宝箱大部分都有敌人守卫，取得前必须战斗。许多门都必须要获得一定数目的精灵后才能打开。塔内那些挡住道路的红罐子必须按照一定的顺序放入不同颜色的青蛙才能使他们消失，正确的方法如下：第一道门，1.右边青色，2.左边绿色；第二道门，1.中间红色，2.左边绿色，3.右边青色；第三道门，1.右边青色，2.中间绿色，3.左边青色。这样成功见到奥姆扎内尔，打败他后就可返回“モイロロト村”了。

感激不尽地那个泥人给了我们“光のヴェール”，利用这个就能进入“星之洞窟·ラキューオ”，据说暗之大精灵就在里面，而他的手中同样有着“暗のヴェール”。

星之洞窟就在金字塔的左边，从金字塔再往前走不久就会到达。在洞窟里面千万不要靠近那些红色的罐子，他们会带走你的同伴（带回魔巴士）。前进的方法是要找到那些黄色的星星，找齐后那个版面内的红罐子就会消失。见到一个老头时他会提示，像他

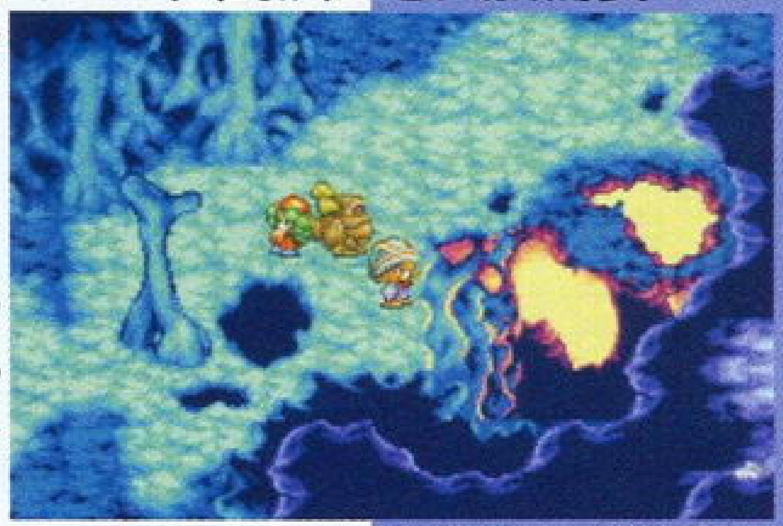


旁边隆起的地方是可以踢开的，里面隐藏着前进的道路。以后要注意观察，还有好几个这样的需要踢开的地方。当找齐所有的黄星星，使他们升天后，暗之大精灵就会出现，并给与“暗のヴェール”。（找星星时其中有一颗会提示还剩下多少颗，因为他要最后升天。）

出洞后一直向下就会来到死之回廊，但是没想到死之回廊竟然是一片花草遍地的美丽场所，在里面穿行着简直让人心旷神怡。不过走了半天才发现，无论如何都走不完这个回廊。最后在3个水族朋友的指点下得知，要穿过这个回廊必须先捉到3只“命运青蛙”，这3只“命运青蛙”与别的青蛙都不同，而且要按照绿、青、红的顺序捕捉才行。知道这一点后，在回廊中仔细寻找，要点就是与“命运青蛙”接触时它是不会随你一起旋转的，而且会发出一声音效。

找到3只“命运青蛙”后，死之回廊便不再重复，轻松穿过这里后，面对的是被艾尼古玛附身的康迪，虽然她现出的是艾尼古玛的原形，但奥莉布和基尔休仍不忍心与她为敌，还是我们上吧。一番激烈的战斗过后（极为厉害，小心被全灭），康迪在奥莉布深情的呼唤下竟然神奇地与艾尼古玛分离，没有随它一同消失。

回到魔巴士后，大家都庆幸康迪能够平安无事的回来，下一步就是要去找加纳休了。直接选择回到刚才战斗的地方（第二项），然后不断上行，沿途穿过暗黑之地，失忆之沼，最终来到“モギナス魔窟”。在洞口得知要进入洞窟的最深处，每个人必须带有3个“黄泉之石”，6个人的队伍总共就需要18个“黄泉之石”。“黄泉之石”能够在洞窟中与那些红色的罐子交换得到。


注意这里就是往下的楼梯

洞窟中有许多蚯蚓，建议带上奥莉布，她能将钻到洞里面的蚯蚓赶出来，避免战斗。能够交换“黄泉之石”罐子有不少，多比较一下“价格”再交换。另外洞窟中往下的楼梯很不明显，需要注意。

洞窟的最深处，加纳休已经找到了最强的艾尼古玛“ケルレンドゥ”，看来大家来迟了一步，他与“ケルレンドゥ”的融合已经不可避免地发生了，加纳休也开始有点后悔了。大家仍然不愿放弃，因为大家相信只要加纳休自己不放弃，即使被艾尼古玛融合，也有被解救的希望，与“ケルレンドゥ”的战斗随即展开。

此战的难度相当大，因为加纳休挡在BOSS面前，不能直接对BOSS进行物理攻击，而且又不能让加纳休死亡。BOSS又是讨厌的暗属性，所以相当麻烦。建议使用道具中的光属性魔法，而且最好留住右上角的怪物不要打死，它会帮助加纳休回复HP。另外当敌人召唤出许多暗精灵时，可以抢先使用道具中的暗属性魔法，让敌人自食其果。至于剩下的就要靠玩家自己去摸索了。

艰难取胜后，加纳休果然与艾尼古玛分离，大家的努力总算没有白费，但还不是庆祝胜利的时候，因为“ケルレンドゥ”还没有被完全消灭，真正的最终之战还在等待着大家。

最后一战的难度也是极高，但是可以毫无顾忌的直接攻击，所以感觉还是没有刚才一战的难度大，注意尽量不要让敌人形成魔法连击。

所有的罪恶伴随着最后的艾尼古玛“ケルレンドゥ”的消失而完结。马德雷努老师带上所有的学生，乘上魔巴士踏上回家的旅途。

三年后，大家都顺利地从魔法学校毕业，随后，也都找到了各自的生活。加纳休终于找到了自己的姐姐；阿兰西亚与基尔休结婚，并将他们的两个孩子也送到了魔法学校；卡西斯一个继续着自己的冒险旅程；泥人肖克拉经常在山头静坐享受着大自然的清新；而我LIKY，则成为了魔法学校的一名魔法教师……

（完）

www.plumbook.cn

文：SOLIDUS GOUKI&RAY

合金装备 索利德2 自由之子

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

PS2	KONAMI	ACT	1人
	2001年11月29日发售（日版）		80KB
DVD-ROM	对应5.1声道输出		

特别说明

NORMAL难度相信是许多玩家的首选，在PLANT篇雷电获得M9的方法会依难度的变化而变化，而M9对于游戏初期的攻略方法有着重要的影响，因此，在这里特别强调NORMAL难度获得M9的方法。以下攻略除特别指出难度为HARD或VERY HARD的攻略方法外，均默认为NORMAL难度下的攻略方法，请诸位MGSer留意。

A脚底部（PLANT篇最开始的潜入点）NORMAL难度获得M9方法：如图所示，雷电只要挂在此处的栏杆外侧往南移动，翻入铁笼，就可以在里面找到M9了。

普里斯金需要休息，而雷电则要完成他的任务。普里斯金给了雷电一把SOCOM，并“强行赠送”了一盒香烟，再顺便将自己的CODEC频率也告诉了他——141.80。之后，就斜靠在楼梯口睡着了。

雷电在变电室里搜索了一番，这里除了有一台node能够提供这一块区域的地图之外，还有一些SOCOM及M9的子弹可以取得。在离开变电室的时候，罗丝的CODEC来了。罗丝会提醒你是否需要存盘，之后便再次提到“知不知道明天是什么日子”这个问题。刚刚经历过“梵普事件”的雷电显然也没有心情去考虑明天的事情，不过就算是雷电一再要求，罗丝也坚持要到明天再揭晓这个答案……雷电也是无可奈何。而雷电这边也有一个疑问，那就是Solid Snake的死亡真相究竟如何，罗丝答应雷电立即去查这方面的资料，“就算是死了，也要知道他被埋在了哪里！”

刚刚走近通向“BC连接桥”的大门，雷电就隐隐约约地听到了“BC连接桥”那里传来的激烈枪声。雷电慢慢地靠近那里，原来是“海豹队”的Bravo小队正在那里同敌人展开激烈的枪战，他们的目标，是在“BC连接桥”与“中央栋”的连接桥上的一位手持一把外型奇特的巨大枪械的金发黑人女性，而在她脚下的，正是总统以及那个被称之为“football”的核武发射密码箱。让雷电感到非常惊奇的是，Bravo小队队员们射出的子弹虽然是直接朝那名金发黑人女性飞去的，可是却在命中她之前就全部奇迹般地“折射”开了，没错，折射——似乎也没有什么词可以形容雷电看到的奇异现象了。而那名金发黑人女性也摆出一幅任由你瞄准射击的样子，自顾自失神般地抬头望向天空：

“来吧，让我远离不幸吧！”

在“BC连接桥”上的那群Bravo小队队员们也发现了这个女子的恐怖之处，“怎么回事？这不可能！竟然完全射不中她？？她是不是就是他们所说的那个‘弗琼’（Fortune，幸运）？”

梵普从弗琼的身后走了出来，将总统以及密码箱带走了。“女王——”在经过弗琼身边的时候，梵普这么称呼她。似乎是在提醒她，快点将眼前的麻烦做个了结。

Bravo小队队员们看到总统以及那个至关重要的密码箱被梵普带走，便立刻动用杀伤力更强的榴弹炮对弗琼进行攻击。被射出的榴弹很顺利地飞到了弗琼的身前，却只是在桥面上弹了两下，并没有爆炸……“臭弹？”Bravo小队队员们实在想不到另一个可以解释的理由。现在留给他们的，只有最后一个方法了，那就是一拥而上，用武力制服这个可怕的女人。

“看来今天又是一个不幸的日子……到底谁能够给我真正的幸运呢？”弗琼面对扑过来的Bravo小队队员们，（终于）缓缓地举起了手中的那把巨大的武器，这武器的威力果然惊人，只是几发，便将“BC连接桥”与“中央栋”的连接桥彻底破坏！Bravo小队队员们被轰飞，惨叫着跌入海中，一名队员死死抓住了一个即将断裂的桥板，在弗琼脚下苦苦挣扎，弗琼望着那名队员绝望地落入海中，眼中没有一丝的怜悯，反而却因为误伤了空中的海鸥而流露出哀伤的神情，仿佛那群特种部队队员都死不足惜一般……

是什么让这个女人拥有这样的能力的呢？“‘来吧，让我远离不幸吧！’”又是什么意思？

目睹了这一切的雷电立刻将眼前的这一幕报告给上校。而上校的反应却出乎雷电的预料——相当平静。更让雷电感到不可理解的是，上校竟然将“海豹”队称之为“诱饵”，只不过是让雷电能够顺利潜入的保障罢了。不过现在似乎也没时间让雷电追问“为什么”了——上校告诉雷电，为了报复“海豹”的突袭行动，恐怖分子已经在BIG SHELL安置了强力炸弹，而一旦BIG SHELL被炸毁，人质的安危暂且不论，单单只是从BIG SHELL泄露出的有毒物质所造成的损失就几乎是不可计算的——不但会使整个纽约港成为“死海”，而且污染更将持续数百年，换而言之就是“影响到整个世纪”！“总统可以等，而C4炸弹绝对不能等！”由于雷电完全没有拆弹的经验，上校告诉雷电，在C脚有一位与Bravo小队一同来到这里的拆弹专家，他会给雷电提供必要的帮助。

上校下达了新的任务指示之后，雷电表示自己目前的精神状态不是很稳定，并流露出对弗琼以及梵普的惧怕。“天哪，就像噩梦一般，真希望我能够从这个噩梦中快点醒过来！”罗丝也过来安慰雷电，不过很快就被上校不近人情地打断了。

进入C脚，这里是BIG SHELL的食堂。在靠近厨房入口处，雷电听到里面有人在发生声响，于是他迅速抽出手枪冲了进去，发现一名黑人正跪在地上收拾工具……

雷电：别动！

“别开枪”，那名黑人很听话地举起了双手，并慢慢地放到了柜子上。

雷电一眼看到了黑人身穿的警察制服：你是警察？

黑人：我不是纽约警察，我是随Bravo小队一起上来的。你是谁？“海豹”的第10分队怎么样了？

雷电：他们全都死了……

“什么？全部都……！？真是太糟了！”黑人吃惊地直起了身子。

“嘿，我说过你能够自由行动了吗？”雷电仍然对这名黑人放心不下，本已垂下的枪口再次对准了黑人。这时，从厨房的另一侧传来一个声音：“没问题的，他不是那帮恐怖分子的人，嗨，小子，别总是拿着这东西到处指人。”

雷电顺着声音传来的方向看过去，原来是普里斯金。

话梅书志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：D·S & SOUL

思念

虽然人们常说新的一年都会有新的希望，但往往这时候也是怀念往事，沉淀记忆的美好时光。喜爱动漫的这种特质已经差不多陪伴了我20个春秋。记得小的时候，总是吵着闹着让老爷骑着那辆古旧的永久牌28型自行车带着我去新华书店买小人书。那个时候一本一毛多钱的小人书入手之后往往能够让我快乐上整整一个星期。虽然字认得不多，但也要努力把它看完，像什么“《小精灵》系列”、“《西游记》系列”、“《红楼梦》系列”等等我都完好地保存在书柜里。尽管现在已经不太可能去翻看这些东西，但那份情怀却永远无法逝去……

“游戏动漫园”已经陪伴广大读者朋友们走过了近两年的难忘时光，期间的酸甜苦辣自在心中。勉励的话语说得太多也听得太多，不如在这个时刻让它化成一种记忆，也许多年以后再回想起来，会觉得更加亲切。这一期推荐的动漫作品都不能算是名声在外的超大作，但是细心体会，你一定会了解一种不一样的人生……

Anime 佳片推荐

不一样的动画 不一样的感觉

弹奏出未来！
藤岛康介又一人设作品登场——《PIANO》

听到藤岛康介这个名字，相信便会是信心的保证。无论是他个人的作品还是由他负责人设的作品，藤岛康介笔下的人物都是那么受欢迎，这一次被动画化的广播剧《PIANO》(《钢琴》)，找来藤岛康介担任人设一职。不知是因为信心的保证还是他笔下的人物给人的感觉都是那么真实，笔者的直觉告诉自己这将是一部不俗的作品。

《PIANO》讲述女主角野村美雨，一个很平凡的中学三年级学生，虽然从小学习弹钢琴，但始终不知道究竟应该如何做才算最好，对于弹钢琴说不上特别喜欢或讨厌，就是这样一直弹奏下去。但其实美雨对于弹钢琴有着极高的天份，这种才能，直至被她的音乐老师白川先生发现……

这部动画故事主要描述少女在“心动季节”里的微妙心态以及人与人之间细腻的感情纠葛，可谓是反映现实生活的一面镜子。此片将于今年完成动画制作，绝对是“藤岛康介FANS”的期待之作！

高桥一也
陆上部的成员，现正考试中。除此之外，一切资料都是谜！

白川老师
美形的钢琴老师，曾在欧洲著名音乐学院留学，是他发掘出美雨的才能。

野村诚司
美雨的父亲，现任新闻记者，工作忙碌之余并不忘记家人的感受。

野村晓子
美雨的姐姐，是海外著名指挥家，性格与美雨刚好相反。

松原优希
从小与美雨一起长大，经常戏弄美雨，也是陆上部的成员。

野村瞳
美雨的母亲，是一位充满活力的妈妈，鼓励美雨弹奏钢琴。

野村美雨
15岁的中三女生，从小学习钢琴，身高只有150cm，正在快乐地成长着。

经过4年的筹备，日、韩合作的动画诞生

大家都知道2002年世界杯由日本和韩国联合举办，而这一次所介绍的动画《GEISTERS》(《自然神论者》)同样是由日韩两地合作共同制作的SF动画。《GEISTERS》这套动画，其实早在1997年便已经开始筹备制作，虽然制作单位已经完成了13集的故事大纲，但最终决定还是继续加料改良，但究竟制作多少集现在仍然是未知数，第一集已经于2001年10月6日在日本播映。

故事内容方面，讲述在22世纪来临之后，有一颗彗星陨落在地球上，居住地球上的宇宙人在此之前一直都是保持着冷冻的休眠状态。时光飞逝，到了24世纪，原先处于冷冻状态的宇宙人觉醒了，同地球上的种族展开了一场生死之战，而宇宙人的觉醒与那颗神秘的彗星究竟有什么关系呢？地球人究竟面对的是怎样的一场战争呢？所有的答案留待故事剧情中一一解决吧。

好事成双，后藤圭二的双重新冲击！《GATE KEEPERS 21》和《KIDDY · GRADE》来年进军动画界

近年来动画界可以说是非常热闹，除了有新的作品公布动画化并推向市场外，一班幕后制作人员则尝试不同的岗位，而最近比较活跃的一位动画监督便是原先来自幕后负责人设的后藤圭二先生。后藤圭二先生擅长绘画美少女角色，如果大家一时记不起这个人，也应该知道他参与制作的经典动画名作《机动战舰 NADESICO》和《GATE KEEPERS》吧。

谈到后藤圭二先生今年的“暂定计划”，其中包括两部精彩的作品。首先是全6卷的OVA作品《GATE KEEPERS 21》，相信聪明的“动漫迷”都会猜到这是《GATE KEEPERS》的延续吧。但这一次后藤圭二先生仍然担任人设一职，至于动画监督则交给山口宏先生负责。另外，由小说改编而成的动画《KIDDY · GRADE》，则是由后藤圭二先生亲自负责监督，而人物设计方面则是由曾担任《魔法骑士》和《吸血鬼美夕》等多部经典名作人设的门之园惠美负责！

开始反攻的少女们 《GATE KEEPERS 21》

基本上这是描述前作31年之后的故事，这一次的主角已经摇身一变成为少女二人组！而她们将会继续自己的使命，与谜之侵略者对抗，目的是为了人类能够尽快脱离被敌人暗中支配的生活。

五十铃绫音

本作主角之一，15岁，身高146cm，是地球防卫地下组织“E 's NETWORK”的成员，拥有“GATE能力”，更有传闻她是前作浮矢瞬的女儿。

真鹤美羽

同样是15岁的女生，身高160cm，原本是一位非常普通的女高中生，但与绫音相遇之后，竟发现自己同样拥有“GATE 能力”！

互相监视的世界 KIDDY · GRADE

故事讲述在遥远的未来，每个惑星都有自己的银河通商关税机构，通称“GOTT”，他们的职责便是监察惑星与惑星之间的经济状况并处理之间的经济纷争，而本故事主要描述替他们工作的“天使们”……

源自小说的《KIDDY · GRADE》，其有关动画片段，原来早于今年夏天于日本举行的“东京 Character Show”中，播出了几分钟示范片段，虽然只有短短几分钟，但已经把《KIDDY · GRADE》的基本世界观表露无遗，细致而精美，绝对值得欣赏！此片目前正在紧张地制作当中，相信很快便能够看到了。

精致的画风
曲折的故事
感人的情节

两部绝对不能错过的新世纪动画！！

C&A **动漫特工队**

疯狂的幻想新连载！！藤崎龙《樱铁 对话篇》

谈到藤崎龙，可能很多读者都已经忘记他是谁了，但是一提到“JC系列”的《封神演义》，相信大家都会有印象了吧。没错，他就是《封神演义》的作者！在《封神演义》连载完结之后，藤崎龙除了画过几部短篇之外，就再没有新作登场。

终于在2002年新年第一期《周刊少年跳跃》上，藤崎龙再次执笔，展开新连载！新连载《樱铁 对话篇》贯彻藤崎龙在《封神演义》中的超幻想风格，相信绝对不会让一众支持者失望！故事讲述在日本这个科技发达、高楼林立的城市中，竟然仍然存在着一所古老的石屋！原来这所石屋就是主角樱铁的家，而他更是一个集中力兼体力过人的“根性王”！突如其来的一天，一棵巨大的怪树从天而降，把樱铁的家彻底破坏了，这是因为未来的地球“寿命”将尽，所以未来人统统返回现代避难，而他们首先就决定霸占原本属于樱铁的土地！樱铁面对这些莫名其妙的未来人，不但不感到害怕，而且更要对抗到底！就在他们双方争执不下的时候，一个自称“宇宙海盗王”的家伙竟然来到地球，为的也是侵略樱铁的领地。而在见到三方出手后，另一个自称“地底世界帝王”的家伙也加入了争夺

樱铁的时代已经到来，“动漫迷”的新选择！

© 藤崎龍 / 集英社

藤崎龙先生的前作《封神演义》全23卷，是《周刊少年JUMP》当年的台柱式作品，连载于2000年完结，期间曾推出过多部动画和数款游戏，可见其受欢迎程度。作为2002年《周刊少年JUMP》第一弹新连载的《樱铁 对话篇》，可见集英社对这部作品的重视程度，希望随着连载的展开，更多的读者去体验、去喜爱这部SF系的COMIC吧。

战，三大势力的战争一触即发！身为土地主人的樱铁发挥出惊人的能力，以一己之力把宇宙海盗船击坠并破坏了其余两个势力的根据地！虽然樱铁暂时击退了敌人，但是三大势力看来仍未放弃，而且“灵界”、“异次元”和“魔界”这3个新势力也决定再次攻占这片土地！看来樱铁的受难日才刚刚开始而已……

Comic 漫动作

可能是比金田一更强的少年侦探登场！？
《侦探学园Q》为您带来新一代侦探组合！

《侦探学园Q》第一卷隆重发售！

超人气动作《金田一少年的事件簿》已经连载完结了很长一段时间，很多FANS都感到十分可惜。那充满伏笔的结局，使人不由得会猜想《金田一少年的事件簿》能否再推出一个新的系列……这个猜测虽然没有答案，但原作当中负责文案的天树征丸先生和绘制漫画的佐藤文也先生已经为广大“金田一FANS”带来了新的推理冲击，这部新作品就是《侦探学园Q》！本栏目以前也作过相关的报道，但都不够全面具体，这一次借着台湾东立出版集团代理发行了《侦探学园Q》中文版第一卷的机会，一起看看吧！

前所未见的侦探学校！

拥有惊人推理能力的主角小Q，本身是一个中三的学生。由于学业成绩不太理想，老师也为他的升学问题而头疼。原来一向以成为侦探作目标的小Q，早已决定了报考一所名为“团侦探学园”的学校！但是凭小Q这样的成绩，真的可以通过严格的考核吗？

力求为读者带来新感觉！

由于《金田一少年的事件薄》连载已久，因此作者也希望可以在新作中为读者带来新鲜感！在《侦探学园Q》中，不会像《金田一少年的事件薄》中只有金田一个人独自去推理破案，而是会由一群各有所长的年轻人共同合作！除了主角小Q拥有超人的推理能力之外，他的其他搭挡中，包括拥有瞬间记忆能力的美南惠、拥有超级视力的远山金太郎……这个各有所长的组合，相信定能为大家带来耳目一新的感觉！

团侦探学园现正招生
别埋没你的侦探头脑

团侦探学园开办了一个特别班—— Q CLASS，由校长团守彦亲自教授课程。团先生是一名传奇名侦探，所以很多人都希望成为Q CLASS的学员之一。

↓东立出版的中文版《侦探学园Q》的翻译水准可是国内D版永远无法企及的。

入学条件： 年龄不限，自认为有侦探头脑以及对这个行业有兴趣的人，就可以参加入学试。(费用不太清楚，大概3万日元）成功入选的学员需要修完所有课程，才可担任侦探。入学试分为3次，通过这3次艰难考试的考生，才可成为团侦探学园Q CLASS的成员，所以入选的学员必定是最最优秀的人。

谁是真凶： 第一次考试是在一所大礼堂进行的，校方会提供两张相片以及一些资料给考生，考生们就要凭借这些资料，从6名嫌疑犯中找出真凶，再跟随你认为是真凶的嫌疑犯到第二个考场，进行第二次考试。但途中嫌疑犯会施计企图使考生跟踪不到他，所以如果没有一定的头脑，都很难顺利到达第二考场！

正统笔试： 考生要在指定的时间内完成试卷，而试题的内容是以往难于破解的案件。给大家一个小提示，阅读该试题的时候，如果不能在限定的时间内完成试卷，可效仿小Q，只回答觉得最值得解答的案件，可能也会因此得到团先生的赏识，顺利进入第三关！

实战测试： 经过上次考试，顺利过关的考生相信已经所剩无几（笑），只有10名考生，他们会与团先生在内的3名员工来到雾岛，进行最后的测试。这座雾岛曾经是杀人魔“开膛手杰克”犯下双重密室杀人罪行的杀戮之岛。考生就要在这“真正”的现场，破解这双重密室杀人之谜。但是，他们不知道，等着他们的是……

优质学员大检阅

师资优良，Q CLASS的学员当然非泛泛之辈，现在就一起看看这些新的面孔吧！

小Q

◆14岁的中学生
◆不擅长学习
◆极度顽固
◆头上那撮白头发是其标志

骤眼看像一名傻子，但他却是充满好奇心且具有出众洞察力的少年。以那天马行空般的想法展开了冲破常规的推理！崇拜以前被绑架时救了自己的侦探。

美南惠

◆14岁的中学生
◆瞬间记忆能力者
◆以前就已经认识天草流？

对见过一次或听过一次的东西绝不会忘记。可爱的面孔中隐藏着无比的潜能。可是，由于不能忘记一些回忆起的事情，她拥有这种力量的同时，也会令她感到苦恼。

鸣泽数马

◆11岁的小学生
◆总合财阀“鸣泽产业”社长的第三个儿子
◆自己制造游戏软件以及电脑搜索器等

7岁起便开始制造游戏软件，亲自制作很多流行软件的天才少年Programmer。最擅用电脑侦破案件的IT侦探。

远山金太郎

◆18岁的高中生
◆视力4.0（日本标准）
◆空手道3段、柔道3段、剑道4段
◆远山流隐秘术的继承者

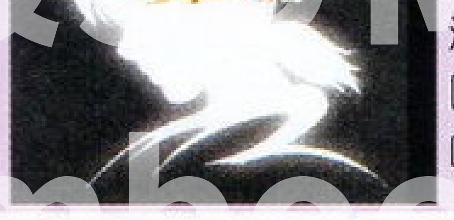
视觉和嗅觉非常敏锐，还有就是他精通武术，对破案有一定帮助。但时常觉得自己不及其他学员更有侦探头脑，他能否成为有特色的侦探呢？

天草流

◆14岁的中学生
◆有着不为人知的过去

流是一个浑身散发着优雅气质的少年。在团侦探学园入学试中取得500分满分的神童！虽然能做出完美的推理，但会显现出诡异的微笑，与其说他是一个侦探，倒不如说他是……

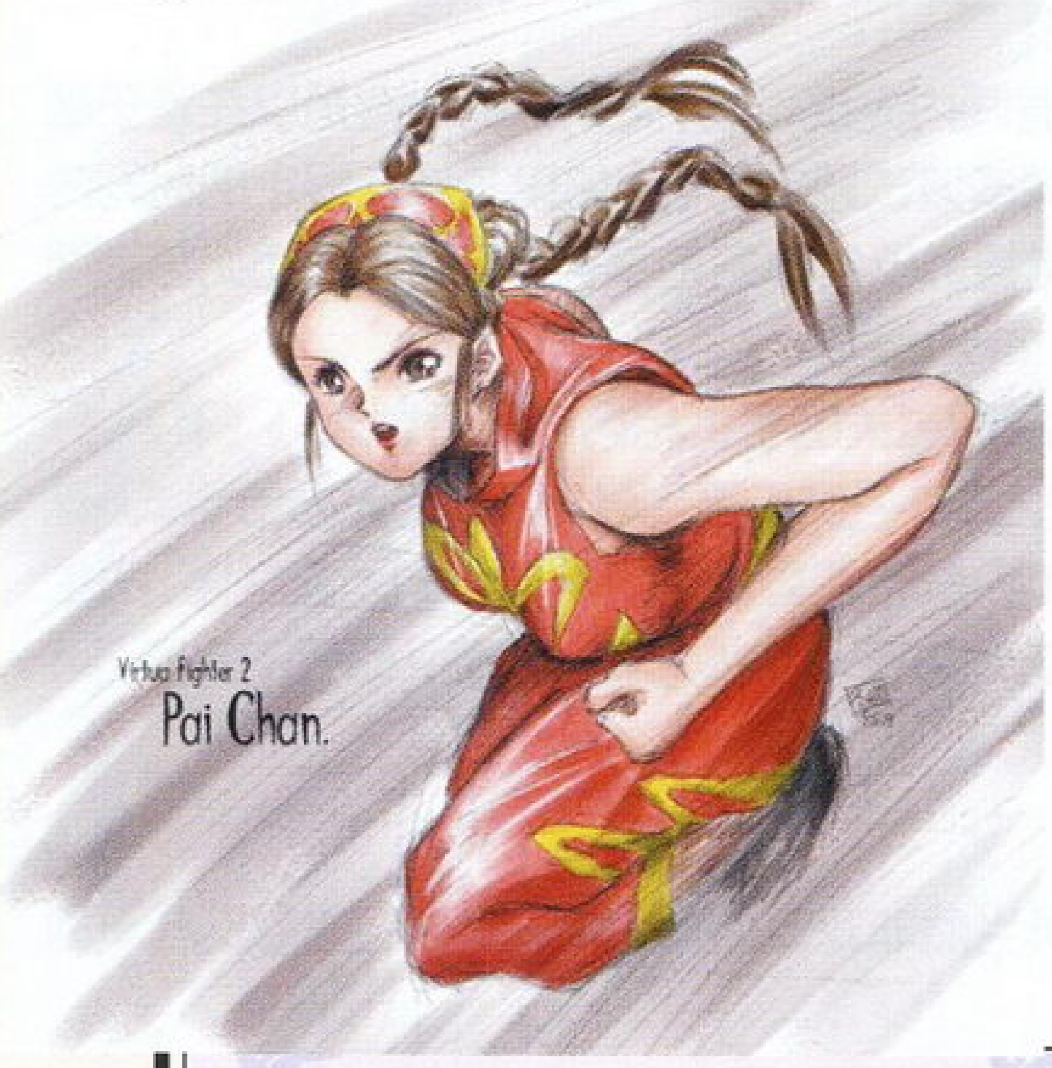
难道还有比我们更出色的侦探吗？！



《金田一少年的事件薄》代表着日本少年推理漫画的最高峰，《侦探学园Q》能够超越它的成就吗？让我们拭目以待。

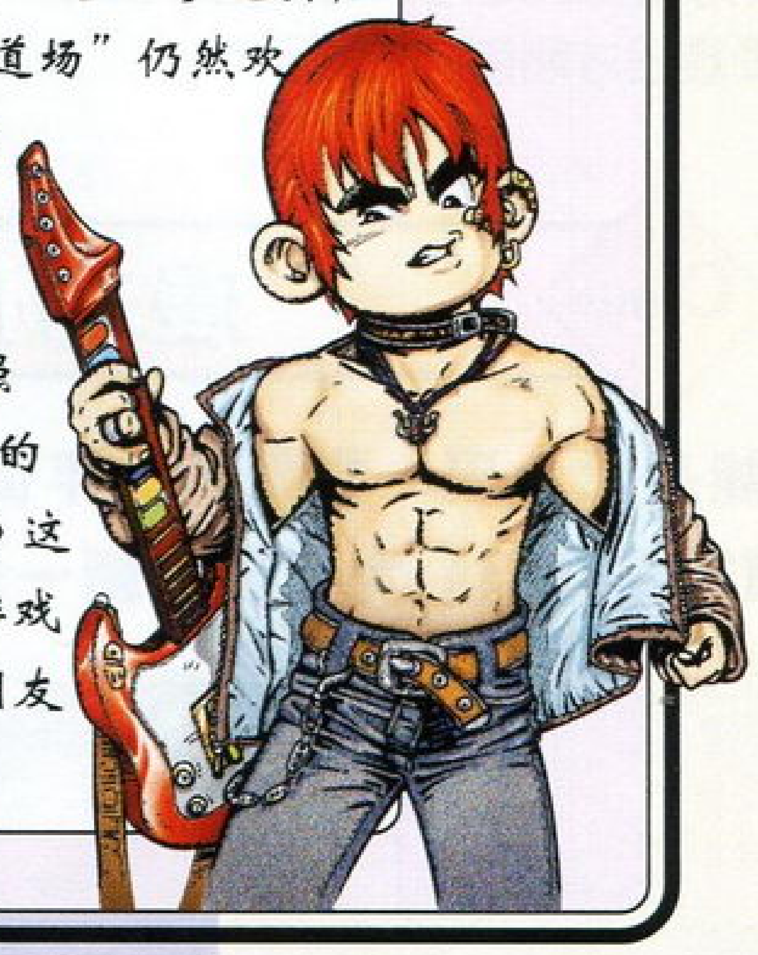
硬件道场

栏目主持：D・S



上一期改革号的“硬件道场”受到了大多数读者的认可，D・S感到很欣慰，毕竟发掘新的稿件素材是一件很耗费精力的事，如果没有读者的支持，相信也就没有那么大的动力了。另外很多读者发表了自己的意见，认为该栏目每期的版块内容不够充实，作为栏目主持人在现有的基础上一定会重视这则建议的。目前“硬件道场”仍然欢迎读者的投稿，录用稿件的范围将放宽，哪怕是一则很实用的维修技巧或玩机心得，都有可能被采用，收集到一定数量之后会集中刊登出来，请有心得的玩家踊跃投稿吧！

尽管NGC和XBOX都已经问世了，但眼下似乎都不能撼动PS2那超强的预定软件发售阵容。这个月也是亚洲地区游戏机硬件市场风云变化的一个月，详细情况参照“游戏市场导航”。《游戏CG制作大揭秘VOL.2》这篇文章将更深入地为读者剖析一款游戏是如何制作出来的，以及当今游戏厂商所使用的最先进的硬件技术，希望对有志于将来从事游戏制作的朋友有些帮助。



游戏市场导航

日本SCEI面向亚洲市场推出的行货SCPH-30006R型PS2已经于12月13日率先在香港发售了。虽然发售行货PS2对香港地区的游戏机市场有一定的影响，但是由于行货发售拖延的时间太长，并且诸如《鬼武者》、《GT3》、《FF X》等绝对意义上的大作都已经先于行货发售之前推出，导致大部分“机迷”都已经购置了水货PS2，所以影响力并没有预期中那么热烈。随着日版PS2正式战略性降价至29800日元，香港地区的水货PS2价格也下降了不少，更影响到行货PS2那1980港币低售价的诱惑性。之所以首先谈到香港行货PS2，正是因为这些因素会直接影响到国内PS2游戏机硬件市场的变化。

举一个比较简单的实例，到目前为止，国内游戏机硬件市场除了北京和上海等大城市中部分专卖店有条件从日本直接进货之外，其他城市的主流游戏机差不多80%都是从广东地区流入的，而广东地区的游戏机批发价格的波动又直接从香港地区硬件市场的变化中反映出来，所以看中香港地区的游戏机硬件市场的变化是很有参考价值的。虽然到截稿之前日版PS2降价已经有半个月的时间了，但是从国内各地目前收到的反馈信息来看，PS2的价格并没有想象中降得那么快，多处于清空库存调整价位的阶段。但这究竟是为什么呢？很重要的一点就是来自业内人士的消息。行货SCPH-30006R型PS2所采用的主板同欧版主机相差不多，而这种主机并不对应目前市面上的改机芯片。在消费能力很低的国内玩家群中，行货主机并没有什么影响力，许多专卖店的老板也正是看中了这一点，而对可以改机的那部分PS2存货，还多保留观望态度，价格虽然有所下降，但并不很明显。请所有希望买到目前降价后属正常价位PS2的玩家再耐心等待一段时间，近期PS2硬件市场还会有新的变化。

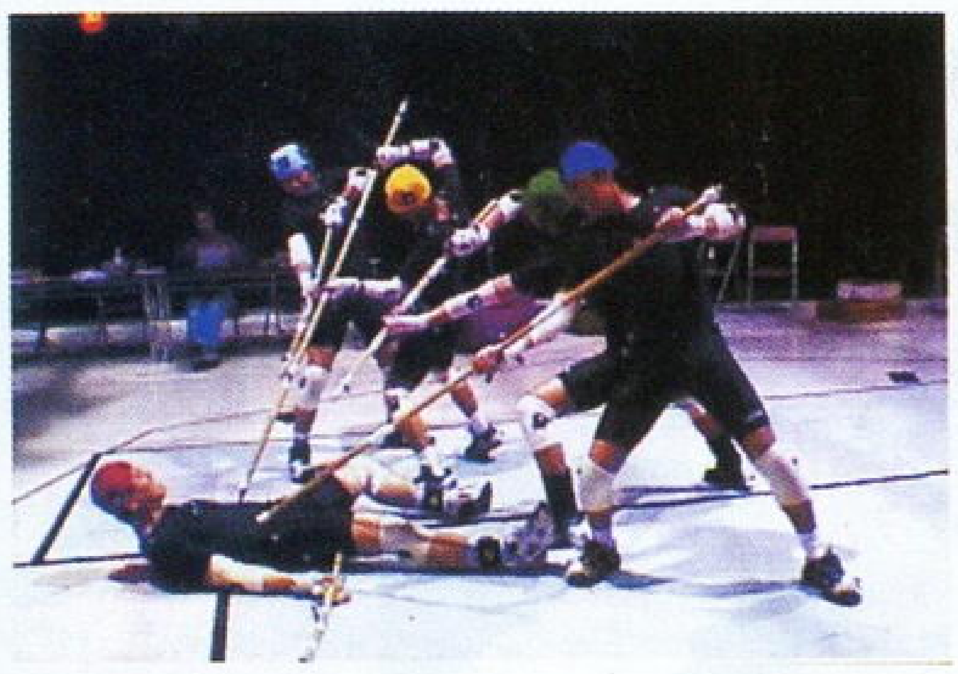
同想买PS2的玩家相成鲜明对比的是要购买GBA的那部分玩家，国内GBA硬件市场呈现购销两旺的情况。主机价格合理，比日元折算的正常售价还要便宜，这主要是由于GBA产地的转移导致批发市场的定价发生变化。而D版卡带近期价格又有大幅下降，但同时也导致出现不能记忆的劣质卡带增多。请购买这些卡带的玩家一定要小心谨慎，验证能够记录之后再选择购买。对于许多高容量的Z版卡带，多数都是采用芯片记忆的，具有永久保存性，而例如《超级机器人大战A》这样的热门卡带，D版却是电池记忆的，用的时间长了肯定会发生记忆丢失的情况，也正是因为如此，明白了D版危害的玩家才选择购买Z版卡带，而眼下Z版《超级机器人大战A》已经是一卡难求了。因此健康的游戏机硬件市场的发展还需要玩家的大力支持，有需求才会有市场，专卖店的BOSS应该最懂得这个道理……

游戏CG制作大揭秘VOL.2

MOTION CAPTURE

随着CG技术的急速发展，利用CG技术所制作的人物角色造型也几乎可以乱真，但无论这些角色在外观上无何真实，假如其举止和身体的动态不自然、缺乏说服力的话，最后的成品也只会沦为半人半机械的“怪物”。（注1）

但另一方面，人的动态如此复杂，单靠动画技术师输入数据进行CG人物的动作设定，并不能带来满意的效果。在这个背景之下，MOTION CAPTURE（以下简称MC）便成为近年游戏制作当中一个发展得最快的CG制作技术。



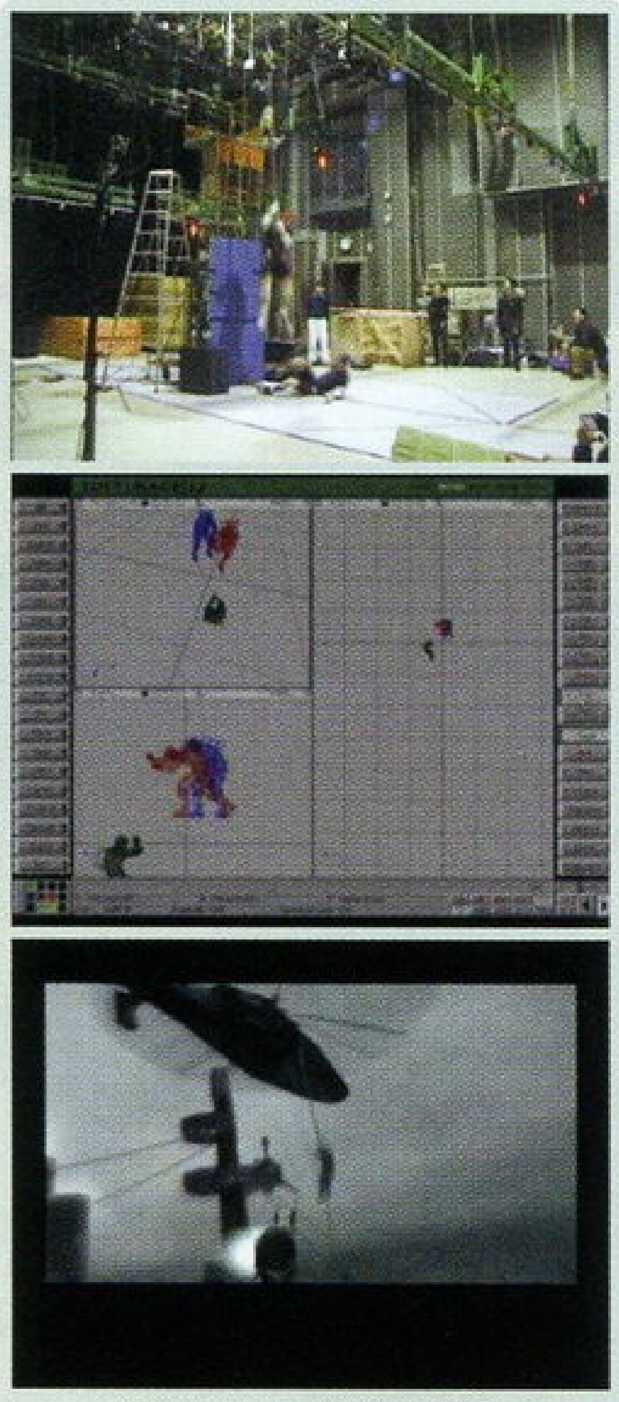
《鬼武者》的开场CG动画中大部分片段均为MC技术制作的。看躺在地上的那位老兄，连表情都做出来了，太投入了吧！

有关MC的原理概念其实非常简单。透过直接读取真人活动时的动作数据，并将这些数据套用在预先制作好的CG人物或角色上，务求使这些角色人物能够有最自然的动态效果。

MC技术发展迅速，就连近期最热门的PS2游戏《MGS2》也使用了MC技术。连道具枪支上都设置有Marker，太专业了吧！

虽然就此而言MC其实也是一项很复杂的技术，但由于制作过程牵涉读取活生生的真人活动资料以及将这些资料数据化等过程，所以在执行上经常会出现许多技术上的问题。事实上，以动作及格斗游戏见称的CAPCOM早在6年前便已经引入MC技术，但由于当时所使用的器材在精确度、稳定性等许多方面均未发展成熟，所以一直未正式在游戏制作过程中采用。例如，当时所使用的“光

学式"MC系统，在进行收录演员动作资料时由于要避免灯光干扰接受器的运作，收录期间需要关闭所有灯光，工作人员需要在漆黑一片的环境下进行工作，为制作过程带来许多不便之余，最后所得到的效果也不能令人满意。而且由于上一代游戏主机在记忆容量上有很大的限制，而使用MC技术所收录的资料却要求有足够的记忆体存储精度的活动资料。种种原因使CAPCOM方面的制作人员一直未有在实际游戏制作过程中采用MC技术。



运用MC技术制作游戏，不亚于小规模的电影制作。这是《MGS2》中一组敌兵从直升飞机上下来，武装潜入的片段，也被MC技术完美地表现出来。

注1：要使一个CG人物看似真人，制作人员需要在多个不同方面做出努力。除了外观上以及我们在这里讨论的动态举止之外，后文将会讨论的表情、语音、口形等都是非常重要的元素，甚至这些人物在游戏中所表现的智慧（AI人工智能）也是关键所在。

注2：现在主流的MC技术可以分为"光学式"及"磁力学式"两种，两者各有其优劣。"光学式"顾名思义，是利用演员身上戴着的几十个Marker，这些Marker会反射自然光线至预先设置好的多部接受器镜头，这些数据便能被转换为动作的资料。"磁力学式"则是利用导电体在磁场之下活动会产生电流的原理，演员演出的时候所产生的电流便成为了数据的基础。

这就是"光学式"用的MC摄影镜头。

制作现场（CASE STUDY 2）

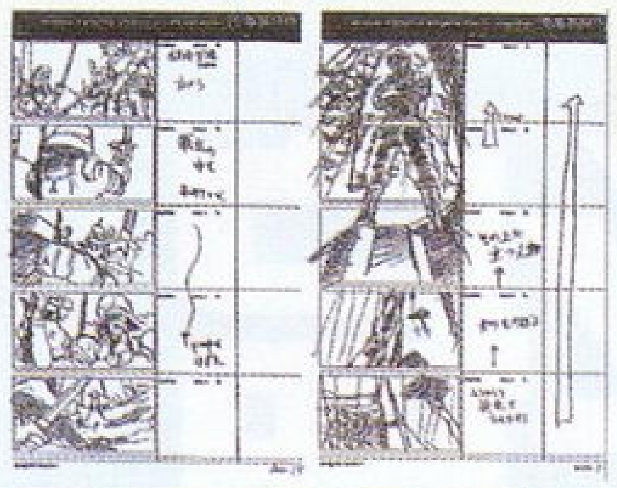
鬼武者

■制作商：CAPCOM ■主要使用软件：Softmage；3D Studio Max；After Effects等

PS2游戏《鬼武者》的开场CG动画中万马奔腾的壮观场面使其已经成为了CG制作技术的典范作品之一。在这段CG中，同一个画面上出现的兵士以及马匹CG角色总数多达2000个以上，可算是为TV GAME的CG动画创下了一个记录。但假如我们将这一幕战争场面进行解构的话，我们将只能发现6位演员以及5匹利用CG制作的马匹。怎么，你不相信，那么就让我们看一看它的制作过程吧！

（一）电影流程速写

在正式开始着手制作之前，设计人员需要先构思好整段动画的流程以及每个场面的构图，设计人员会以手绘草图的形式描绘动画中的重要场面。



（二）制作不同样式的骑兵

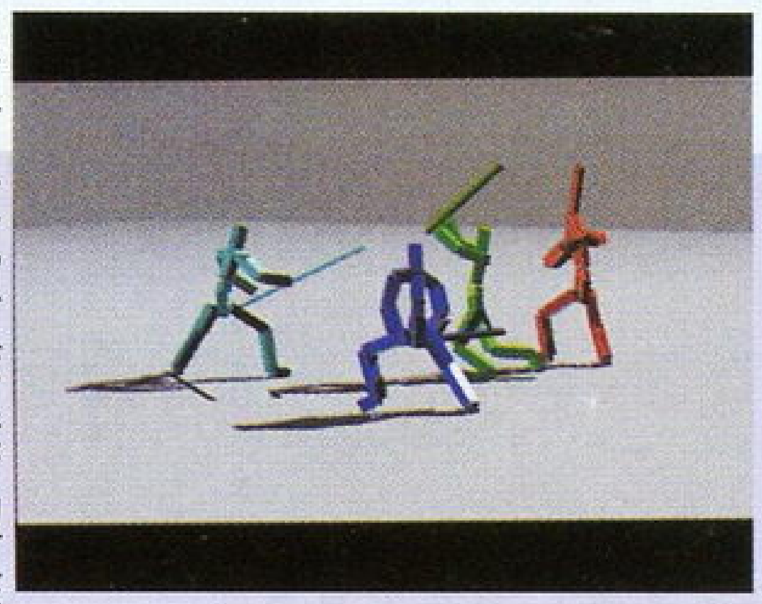
制作人员制作5种不同种类的马匹和士兵。电影中那万马奔腾的场面，实际上出现的其实正是以这5匹马为原型的。

（三）制作不同样式的动作

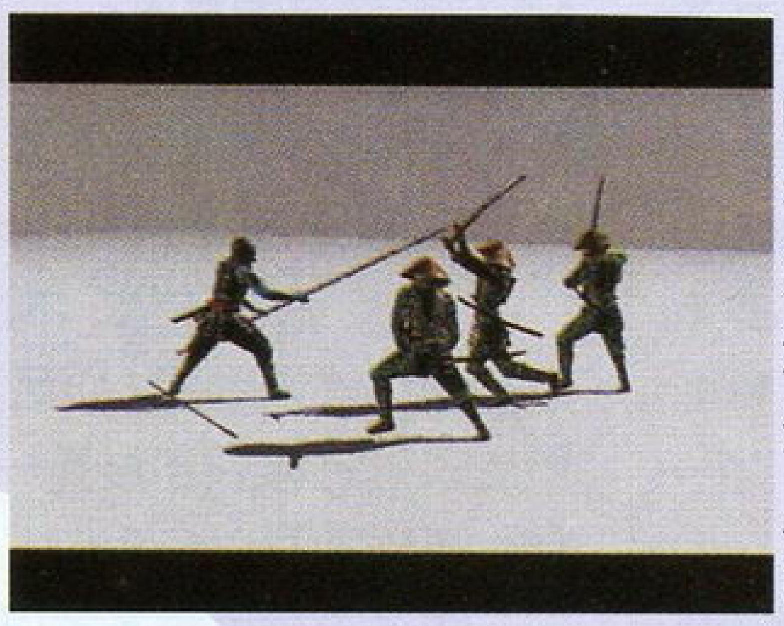
完成骑兵的外型制作工作之后，便可以为这些角色设计不同种变化的动作，这些动作资料都是利用MC技术所得到的资料制作而成的。

（四）MOTION CAPTURE

由多位演员戴上感应器进行数次MC收录过程，所收录的演出数据资料将会首先制作成一套非常简单的多边形动画，让制作人员初步鉴定演出的效果。



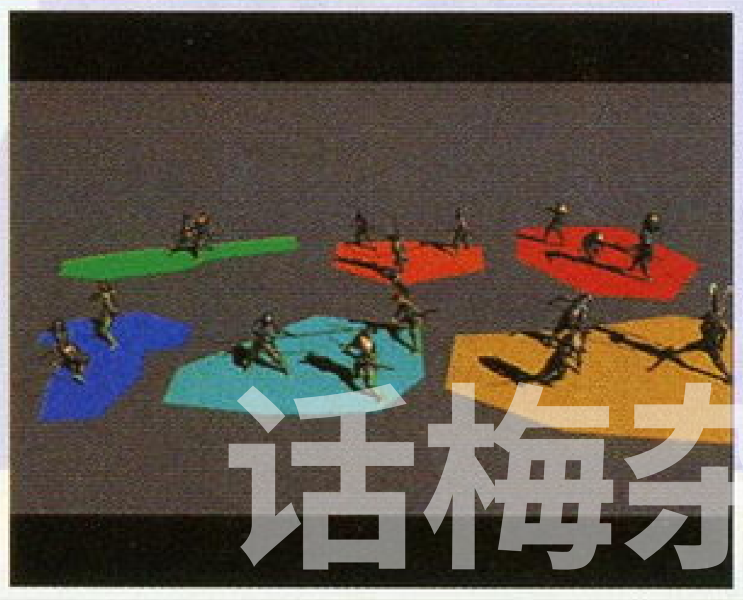
（五）将资料嵌入CG角色



将刚才获得的MC数据资料套用在预先制作好的人物角色多边形图像上。在这个过程中工作人员需要对人物的活动样式做出细致地调教，并赋予这些出身农民的杂兵一种懦弱的性格和动态。只有这样才能够制作一套成功并且具有灵魂的CG动画。而且，假如只是将收录真人动作的数据资料原原本本地应用在CG动画中，所得出的效果便很容易流于表面并且显得单调，所以制作人员会在后期特别地进行不同程度的调整，使这些动作在真实之余变得更为戏剧性。

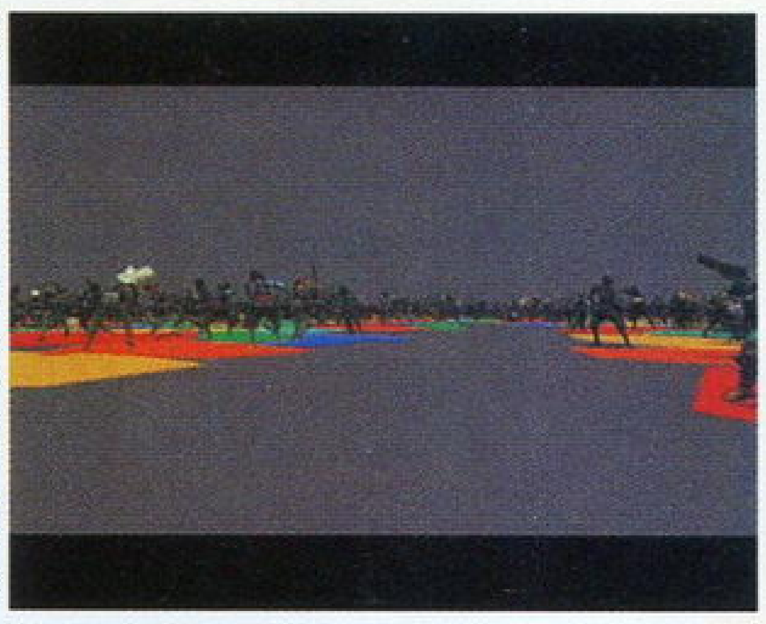
（六）电影场景分割成细小单位

利用MC技术所制作的5组战斗场面将会进行个别处理，每一组战斗场面均有其各自的特色和动作。

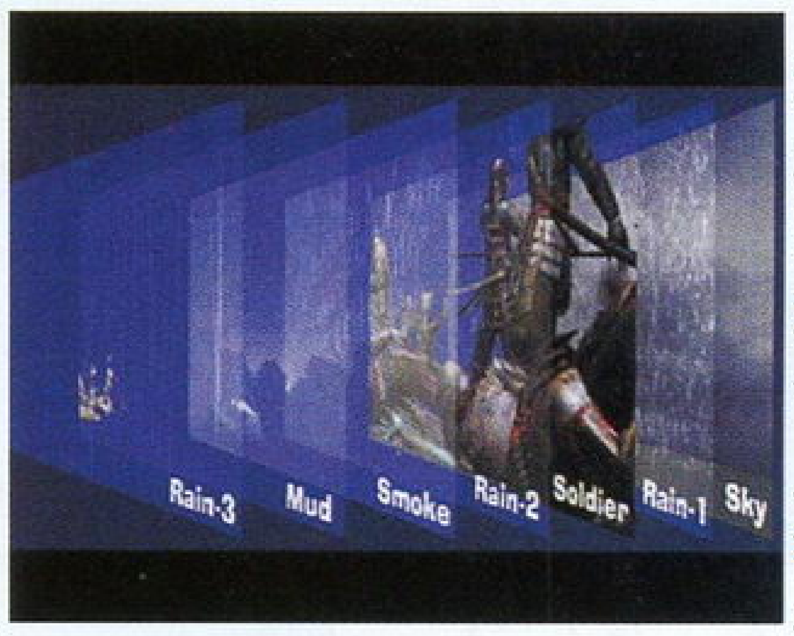


（七）配置二千兵马军队

在步骤（六）中所制作成得5组打斗场景将会以不同的形式放置在广阔的场景上，这样便能制作出一个战国时代千军万马的战争场面了。



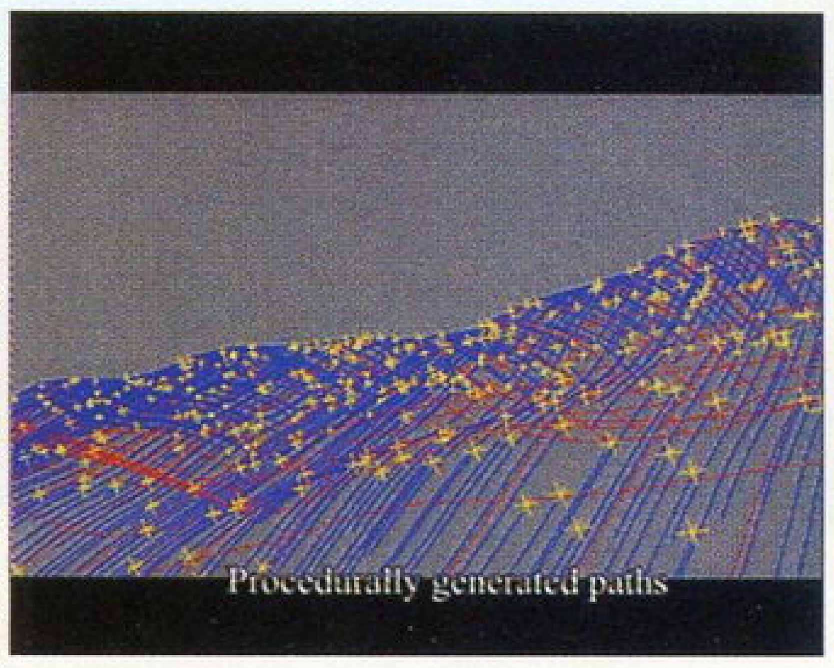
（八）加上雨、雾等图层



为了营造更为扣人心弦的气氛以及增加现场的真实感，制作人员加上了雨、雾等环境元素，这些额外的环境元素将会以个别图层（Layer）的形式重叠在战斗场景上。

（九）设定马匹走动路线

在这一幕中，千军万马将会从山坡上倾泄而下。图中的蓝线为马匹奔走的路线，黄色交叉为指示动画片段开始的地点。在这无数的曲线上"跑动"的其实只是刚才制作的数种类马匹造型资料。



（十）初步鉴定画面

除了马匹和士兵之外，背景天空以及斜坡表面均需要贴上纹理图像。最后再鉴定所有马匹和士兵走动的位置是否有任何问题。

（十一）最后加入雨、雾图层

最后制作人员为整个动画环境加上了雨、雾等自然现象图层，使整体影像气氛更为充实与自然，这样便完成了整个制作过程。

下期会有更精彩的内容等着大家……

读编往来

由于这几期开展了抽奖活动，所以寄到编辑部来的调查表骤然增多起来。最大的受害者当然就是我这个负责“读编往来”的纱迦了，每天刚看完一麻袋，第二天又来了一麻袋(绝不夸张)。今天邪魔天使兴冲冲地对我说：“纱迦，又来调查表了！”我麻木地回道：“又是一麻袋？”小邪回道：“不是，今天来了两麻袋——纱迦，你怎么了……”

令人感动的是，有不少玩友在寄来图标的同时还附上一句话，希望我们能够在抽奖活动后把图标寄回，因为他们想留住珍藏。每次看到这样的要求我就非常感动，我们会尽量满足大家要求的。广西的祝黎明玩友为这次抽奖活动精心设计了一张海报，然后把16张刊标认认真真地贴在上面。在海报上方有我们的刊标，下方则工工整整地写着他的姓名和地址，看上去非常美丽。天津任明远玩友的来信虽然没有这么美丽，但每一张图标的周围，都写满了当时他买杂志时的心情，并配上手绘插图，令人感动：

7月A：又有最爱的SQUARE的新消息了……连封面也那么可爱……还是……还是买了吧……

8月B：呜……越来越受不了这本书了，怎么进步这么快？也许，我以后不用再找太多理由了，直接去买比较好……

9月B：莎花！真美。我开始觉得，或许以后，我会买这本书到死吧……

我们的抽奖活动截止到2002年2月1日，请大家加快行动！

邮购信息

目前杂志社现有以下几期可供邮购：
总第9期、总第10期、总第15期、总第29期，定价12元；总第31期（2001年5月B）、总第36～47期（2001年8月A～2002年1月B），定价8.8元。
邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

黑龙江宗帅：一日吾友对吾说：“兄弟，去机厅看看吧！别在家里死守那几台游戏机了，那里高手云集。”遂吾决定前去探访。

来到那传说中的机厅，推开那神奇的大门，眼界豁然开朗，难道这就是机迷们的人间仙境？只见里面香烟袅袅，吾如入云端，在诸多山峰中终于找到了BOSS。此地果是仙境。来到角落里发现了传说中的《拳皇99》，正欲大块朵颐，过来一位舞林高手。此手廿岁开外，相貌平平，可修得一身好武艺，他使用的这套乾坤大挪移+自创摇杆法+音速拍键法，实乃吾生平未见之失传真技。其力量之大，速度之快，可谓是（机）地动山摇，（键）震耳欲聋，我看看屏幕，又看看他，仿佛看到了可怕的追踪者，真是太敬业了。

BOSS拍拍他的肩：“已经死机了……”

纱迦：一篇《赤兔之死》害人不浅，最近来稿者多作半文半白状。想必来人用的是传说中的背跳法，只是不知与慕容非和ALXIA比起来谁更厉害一些。（本来把作者的名字看成了黑龙江一代宗师，汗……）

索尼克：我有一个很大的建议，把杂志名改了，如果1月A来不及，就从1月B开始。名字我想了一大堆，随意列了几个：

①《游戏》，简单明了。听说过美国有个《科学》杂志吗？知道央视一套有个《世界》栏目吗？有些时候乱加修饰反有会使水准大打折扣。如果贵刊改名为《游戏》，办得又确实成功的话，就可以和美国的《科学》杂志、《时代》周刊媲美了。

②《游戏时尚》。时尚是一种文化、一种艺术，和时尚一沾边，杂志自然增色不少。而且这个名字很前卫，很有时代感，而且若干年后看这本《游戏时尚》，一定有一种怀旧的淡咖啡味道。

纱迦：建议不错，不过实施起来很难。如果真要改一个刊名，其手续之繁杂可以让人吐血。而且我很喜欢古龙说过的一句话，原话不记得了，大致意思就是名字只不过是一个代号。只要杂志办得出色，叫什么名字都不重要。不过我可以告诉你，《游戏》这个名字我很欣赏。

除了为杂志想名字以外，索尼克还为我们设计了很多栏目，其中有不少惊人之作，真不愧是音速小子，反应如此敏捷。虽然不可能完全照办，但我可以保证其中一部分将会以别的形式改头换面出现在杂志上。至于究竟有哪些好东东呢，我就不说了，否则有可能造成知识产权外流哦！

总第四十五期 读者调查表抽奖名单

安徽	胡斌	北京	李丹	广东	赵永安	广东	赵伟骥	浙江	李城	上海	赵宽
江苏	徐继卿	成都	兰青菲	长春	冯伟平	辽宁	张广存	北京	叶仲楠	重庆	程昊
山东	王锐	广东	刘玉麟	广东	沈正	上海	陈巍	湖北	张自强	四川	谭可
天津	王猛	湖北	黄博泉	上海	陈巍峰	北京	彭恺	河北	张超	天津	苏世光
南京	陈林	广东	区细星	广西	李宁	广东	刘思宁	上海	陶毅荣	天津	贾剑
上海	沈晓东	广东	黄杰雄	辽宁	李智	广东	胡少非	安徽	桂鑫	四川	尹才茂
天津	孙金称	天津	孙明辉	江苏	李渊	广东	江枫	上海	赵杰	哈尔滨	庞松波
河北	郑健	天津	李扬	北京	高广冉	江苏	徐栋	上海	陈吉豪	广东	曹泳佳
沈阳	岳壮	福建	黄金焕	湖南	文少杰	哈尔滨	史文超	辽宁	许亮	广西	李学斌
广东	谢明华	广西	钟子鹏	天津	赵健	北京	张萌	山东	林桂平	江苏	夏斌

以上30位读者获得的奖品是依星软件（021-64261212）的《青涩宝贝2》

以上30位读者获得的奖品是GOWIN的GBC游戏卡带

云南孙丹：今晚我剪图标的时候，忽然意识到小编们的人情味。从一开始的无虚线到有虚线，再到两剪刀的虚线，真是很体贴。在下向各位致敬！

纱迦：嘿嘿，终于有人发现了。告诉你，这个伟大的创意正是由我……的同事邪魔天使想出来的。

吉林刘嬴征：（您最希望哪些游戏推出续作）《LUNAR 3》。相信在这个世界上还有许多和我一样的LUNAR FANS，虽不及"《FF》系列"的FANS那么多，但我们期待的心，一点也不亚于他们对"《FF》系列"的盼望。衷心希望LUNAR的优美之光将再次照耀大家的心房。

纱迦：虽然我没有玩过任何一作"LUNAR"，但是我看了你的描述之后也对这个游戏产生了莫名的好感。我玩游戏向来都是"玩自己的游戏，让别人说去吧"，这一点看来和你很像呀。现在LUNAR马上就要在GBA上登场了，我记得你好像还没有GBA，是不是现在要考虑一下了？（我就是为了一个《三国志》才购入GBA的。）

还有一位北京的洪旭玩友在"您最希望哪些游戏推出续作"这一栏里一口气填上了《梦幻模拟战》、《大航海时代》、《口袋战士》、《热血足球》、《吉伦的野望》、《BRIGANDINE》、《山脊赛车》七款游戏，原因是：我喜欢玩。其实这四个字就已经足够了。

游戏是什么
游戏是什么？
游戏是水，是游戏玩家的生命之源；
游戏是光，照亮寻找快乐之路；
游戏是桥梁，沟通玩家之心；
游戏是收容所，收容寂寞的心；
游戏是伟大的艺术，有时充满激情，有时浪漫温馨；
游戏使我们聚到一起，使我们有了联系，
我要说游戏万岁，友谊万岁！

——轩辕赤日

安徽杜振宇：当看到本期杂志封底时，我是热血沸腾。你们竟为玩家们想得这么周到，所有设备一应俱全。不过你们似乎还漏了一点，应该再送一台电视机。

纱迦：这个……没关系，我们早就想好了，如果你没电视的话，你也可以选择GBA呀！GBA不单是游戏好玩，而且便于收、藏，如遇危急情况可以随时塞入衣内掩藏杀机，实乃七种武器之首！

湖北任俊：我对光荣的"《三国志》系列"一直都很感兴趣，但总觉得不够完美。某虽不才，愿毛遂自荐，将自己设想的完美终极的三国志蓝图向光荣传达，但不知怎样才能与其联络，请速告之。不胜感激！

纱迦：光荣公司的通信地址是〒223-8503 横滨市港北区箕轮町1-18-12 株式会社コーエー，不过很显然，你的大作一定要翻译成日文才行。如果你不精通日语的话，翻译能否完整地表达出你的意思，就是一个很大的问题了。我1997年也曾把我的构思寄给光荣，内容是我设计的《水浒传Ⅲ》，内容非常详细，后来我设计的战争系统其基本思路和光荣的《三国志Ⅵ》不谋而合，至今想起来仍是得意非常。（不过好像公认《三国志Ⅵ》的战争是历代中设计得最烂的……）

上海岳逸鸣：贵杂志是我目前不用看内容就付钱的惟一一本杂志，我只希望你们不要辜负我们这些读者的这份心。有一本我很喜欢的电脑游戏杂志每一期都利用几页向我们汇报一下近段时间编辑部成员的小花絮和一些比较搞笑的故事。贵刊成员来自大江南北五湖四海，编辑部这个小集体总不可能一点小花絮都没有吧！不要搞得跟国安局和中情局一样密不透风，有好笑的就大家一起笑嘛！而且这样还能让读者更了解众小编，拉近与读者的距离。反正贵刊也不乏美工人员。

纱迦：有道理，以后我会在"读编往来"里加大这方面的相关报道，这一次就先讲一个LIKY的故事吧。话说有一天LIKY清早拿出一袋奶粉，原来他要喝杯牛奶。在众人羡慕、仇恨、贪婪、渴望交织的目光中LIKY从容地向他那35元一只的高级玻璃杯中倒入雪白的奶粉，然后微笑着倒入热水——这是LIKY一天中最幸福的时刻了，因为编辑部里只有他才有奶粉，众人骂完"小资情调"后悻悻转身开始工作，突然听到LIKY大叫一声"苦也"，原来他不幸将"汰渍"洗衣粉当作了牛奶，众人无不大笑……

广东钟仰：这次在调查表的海报那项没有打勾是因为——一说到这里我就想哭，我一直期待的《MGS2》海报居然不见了，书店老板却说："没有啊，8块钱给你要不要？"这么无情的回答，亏我每天晚上都去一趟你的书店，一句安慰的话都没有，下次不去你那里买了。回到家里，一气之下嗑了五包方便面，结果在马桶上一泻千里，弄了个下半身麻痹。

纱迦：深表同情。不过说实话没有海报就8块钱卖给你，这老板真不算太黑，有些老板是书8.8元一本，海报钱另收，大概是看在你天天晚上去他那里买的份上才这样算的吧。其实遇到这种情况大可换一家买，多弄两次老板就不敢这样了。

广东欧鑫：近日玩PC上的《武林群侠传》有点走火入魔，某晚睡得很不好，竟说一句话："读档！"LOAD？时间倒流，重新睡过？次日便笑了。生活是没有LOAD的，这或许就是多年来游戏生活带给我的惟一感悟。

纱迦：很简单的一个道理，但往往要过很久才能想到，我也是过了很久才意识到这一点。这才是现实与游戏最大的差别所在。

某读者评12月A海报上的梅小路葵：看到她就不爽，什么东西嘛，本来就长得不怎么样，和《FF X》的那些MM一比，真是蒙娜丽莎会貂蝉。（？）

下期预告

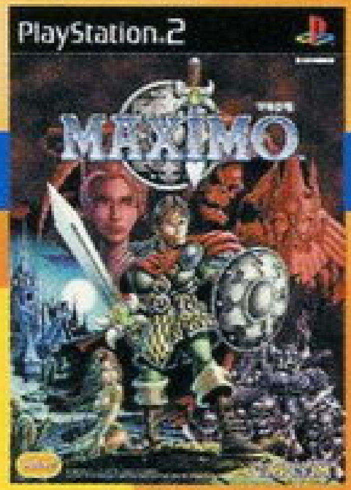
"油细鸡"大抽奖火热进行，
PS2大奖花落谁家，请密切关注！

大奖！大奖！！大奖！！！

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

不容错过——《MGS2》强势攻略完结篇

年末商战火爆惊人，各种大作纷至沓来，想要第一手咨询，想要最快的攻略，一定要继续关注"油细鸡食用技术"。



《魔界村》进化作——《马克西莫》(PS2)，道具作用解析。

超人气恋爱游戏——《心跳回忆3》(PS2)

新感觉的惊悸恐怖作——《零 zero》(PS2)

《创造球会 特大号2》(DC)，教练"白皮书"

白金大作《特鲁尼克大冒险2ADV》(GBA)最速攻略

SLG名作——《大战略ADV》(GBA)
掌机上的3D游戏——《铁拳ADV》(GBA)
KONAMI最新动作游戏——《大盗伍佑卫门》(PS)

连载 一个GAMEPLAYER的日本留学生活（三）
——日本GAMESHOP BOSS篇

话梅杂志&3DM-SM

★最近编辑部《铁拳》还是热度不减呀，每天都杀个天昏地暗，日月无光。冷笑声、苦笑声、狂笑声……叮铃铃一声，老编的手机报警声响，啊，上班时间又到了。见缝插针的"铁拳时间"又告一段落……

★由于各种原因，本期很少有机会玩《MGS2》，短的空闲时间都让《铁拳》给占了。不过幸好入手了OST，每天戴上耳塞也能进入《MGS2》的世界了。

★近期终于在毕业后第一次与铁党YKJ在电话中交谈，大家都感叹转眼间离毕业已经1年半多了，同时又追忆与FR组成三人游戏党的"美好时光"，但如今大家都各有事业，三人游戏铁党要重新聚在一起的可能性极低…… **SOUL**

■最近几天天气骤变，越来越冷，真是太棒了，我喜欢这种寒冷的感觉。晚上加班到很晚才回去，看见寒风将一个易拉罐吹得好远，好远，突然让我联想起一部电影的情节，心中产生了莫名的激动，想去拍一部电影。不晓得各位玩家是不是和我一样，有时候有点神经质^_^。

■最近PS2上的游戏真多，我在其中发现了一块"新大陆"——《007：Agent Under Fire》。原先以为这款"DOOM LIKE"类型的游戏用PS2手柄操作起来一定十分别扭，但是游戏体贴的设计一下子打消了我的顾虑。游戏的画面相当不错，枪战场面异常火爆，任务模式也极为丰富，加上游戏的难度适中，绝对是追求爽快感的玩家们不二的选择，借这个机会向大家推荐一下。

■由于近几年来国内商家不断为"圣诞节"造势，现在圣诞节已经成为了国人特别是年轻人必过的节日了。在这里我也恭祝各位玩家：MARRY CHRISTMAS！！

ACE 飞行员

◆这些天不知怎地，总是心绪不宁的样子，很容易联想到自己的未来。作出明智的选择是成功者的标志之一，看来要加油了！

◆同预想中一样，今年圣诞收到了多年没有联络的老朋友的贺卡，非常高兴！另外还有很多祝福的礼物都收到了，真的很开心\^o^/

◆最近迷上了翻阅旅游杂志，奥地利这个小国给我的印象非常好，希望能够有机会亲身去体验它的魅力吧。

◆两款传说中的PS2游戏《机动战士高达 连邦对吉翁》和《心跳回忆3》都没有令我失望，另外还发现了《杰克与达斯特》是一款非常出色的游戏，意外、意外……

◆新年元旦要有元旦的样子，决定做完这期杂志之后好好打扫一下杂乱的屋子，感受一下脑力劳动者之外的辛苦^_^b **D·S**

◆上街看到了第四季TXF，自己居然无动于衷……看样子太久不看TXF已经让自己失去了那种感觉了。于是决定每天无论如何挤出2个小时来看3集。终于经过一个星期的努力，第二季终于完成了。第二季的结尾真是……直让自己怀疑是不是还应该有一集呢？

◆很巧的是，另外一个自己很喜欢的科幻剧集《ROSEWELL》也将于12月18日开始播出第二季啦。

◆这一期《MGS2》的攻略进度相信应该让大家满意了吧。

◆忽然得知好友的婚讯，哈哈，新婚大喜，WL。

◆一项绝密的计划正在实施中……

终于将TXF第二季完成的SOLIDUS GOUKI

玩家贴心奖 抽奖活动 第2期

本次活动的贴心大奖抽奖届时将由兰州市七里河区公证处予以公证！

本期贴心大奖1名，奖品为PS2主机一部（包括原装手柄一个、AV线一条、电源线一条、）变压器一个、原装记忆卡一个、正版PS2游戏一款。（正版游戏是可选的，请在每期小编推荐的游戏中任选一款！）

本期小编推荐游戏包装画面见封底。

台钟5名

本期参与奖50名，有3种奖品。

腰表35名

手表10名

本期推荐！

ACE飞行员	《零》
邪魔天使	《寂静岭2》
LIKY	《马克西莫》
纱迦	《ICO中文版》
GOUKI	《VR战士4》
D·S	《心跳回忆3》
SOUL	《最终幻想X国际版》
慕容非	《雷盖亚 决斗传奇》
紫枫	《杰克和达斯特 旧世界的遗产》
多边形	《合金装备 索利德 2 自由之子》

活动细则：

1.正确地填写本期读者调查问卷上的"本期抽奖活动填空题"并于2月5日前（以邮戳为准）寄至编辑部即可参加抽奖。如果填写"本期抽奖活动填空题"不正确，将失去本期抽奖的资格。填写调查表时请务必清楚正确地填写自己的邮政编码和通信地址，如能留下联系电话更好。

2.本次玩家贴心奖抽奖活动从2002年1月A刊到2002年3月B刊共举办6期，期期有大奖。中奖名单将从2002年4月A刊到6月B刊陆续公布，奖品将在名单公布后的一星期内寄出。

3.在举行本次抽奖活动的同时，本刊每期必有的"读者调查问卷抽奖活动"还会继续，凡是寄回读者调查问卷的读者都有被抽中的机会。

4.奖品图为示意，一切奖品以实物为准。本刊保留对此次活动的解释权。

&3DM SMV

HY 长沙恒源游戏机专卖

批发零售 质优价廉 邮购快捷 服务周到

DC欧／日／美（原配置）	680/730/740	NGC主机（原配置）	2000
Psone102/103（原配置）	700/710	XBOX主机（原配置）	3000
液晶显示屏4寸／5.6寸	560/580	GBA（日本／香港）	580/560
PsⅡ 30000型（原配置）	2250/2550改机	限定版（恶魔城、黄金太阳）	650
PsⅡ 35000型（原配置）	2450/2750改机	GB彩色／黑白	420/280（带卡）
		PC键盘跳舞毯	50

各类配件、周边器材因篇幅原因请另查询，
SS、Ps、DC、PsⅡ软件齐全，价廉，每次邮费5元，超过10张免邮费，另请注有备选名单，省内及周边省份地区均可发汽运，时间<两天，主机邮费20元。

二手机

高价收购各类二手游戏机（CPS、DC、GB、GBA、PSⅡ等各类主机）游戏机以旧换新业务，并出售二手游戏机。机会多多！实惠多多！

FF8/FF10情侣表	100/120	FF10戒指	18／个
FF8/FF10项链	25/28	FF8腰表	45／块
FF10打火机	25／个	FF10手链	30／条
FF10闪光表	80／块	FF10钱包	40／个
FF工仔6／套	90／套	FF10烟盒	40／个
FF10烟盒	55／个（带打火机）		

长期厂价提供GBA1：1仿原装卡，提供换卡业务（5合起批，价格从优）

GBA卡

黄金太阳	90	无限之旅	90	快打旋风	70
皇家骑士团	90	怪兽猎人	90	龙战士	70
机械人大战A	90	坏玛丽	90	游戏王V	90
街霸Ⅱ	90	风之少年	70	洛克人	90
幻想水浒传	90	柯拉米赛车	70	拿破仑	90
寂静岭	90	GT赛车	90	奇奇怪界	70
恶魔城（中）	90	Z·O·E	90	航空管制	70
小蜜蜂大冒险	90	F14战机	70	玛丽赛车	70
钻地小子	70	侏罗纪公园	70	马里奥	70
信长野望	90	恶魔城（日）	70	足球经理	90
心跳回忆	125	GTA赛车	90	实况足球	10
三国志	90	大战略	70	沙罗曼蛇	70
魔法假期	100				

本专卖专业维修各类游戏机并优价提供各类修理配件。

本店为深圳街皇公司湖南总代理，特价提供街皇PS、DC街机管理器，并提供PS、SS转换板，更换DC管理器，费用180元／套，一年包换。（优价供应DC直读光碟可用街皇管理投币，性能稳定40元／片）。升级芯片20元／片。

地　　址：长沙市解放东路34号　邮　编：410001
电话／传真：（0731）4143617　联系人：禹翔　苏小姐
（0731）2221823（晚）

上海梦族电玩

主机：

X-BOX(原装全套)	3800	PS2 30000型(原装全套)	2250
NGC(原装全套,3种颜色可选择)	1800	PS2 10000型	1980
GBA(日版)	600	DC美版	680
GBC(日产)	410	PSone	680
		…	

PS2 10000-35000型DVD游戏改装芯片+AR2	350
PS2 欧版和美版DVD游戏改装芯片+AR2	450
PS2 DVD游戏	20／张
各式日本原版CD	5元起
PS2 原装记忆卡	240
PS2 记忆卡~电脑连接器	340
PS2 VGA-BOX	350
NGC VGA-BOX	350
PS2 原装DVD遥控器	250
PS2 组装DVD遥控器	50
PS2 原装GUNCON2光线枪	340
GBA 烧录器+烧录卡 64M/128M/256M	680/1250/1550
PS 原装限定版振动手柄	80
PS2 32M组装记忆卡	380
PS2 分量端子线	140
DC 原装光线枪	80
DC 原装飞行摇杆	150
各类游戏主机的液晶显示屏 4″/5.6″	520/620

动画DVD 简装版15元／张精装D5版20元／张精装D9版25元／张：
宫崎俊系列／大友克洋系列／押井首系列／浪客剑心系列／EVA系列／高达系列／… 等百余种，详细目录请来函或来我们的网站索取（来函需自备回邮信封）

正版软件：

PS2燃烧战车2	450
(另有少量限定版及6件套原装模型)	
PS2寂静岭	490
PS2心跳回忆3	
PS2FFX	560
(少量日本原装人物手办以及玩具)	
PS2皇牌空战4	480
DC 莎木2（限定版）	490
DC 永恒的阿卡迪亚	480
DC 格兰蒂亚2	430
DC 维罗尼卡	180
DC 波斯王子	24
DC 足球特大号2	420
PS2GT3	220
PS2鬼武者	440
PS2鬼武者特典DVD限定版	680
PS2维罗尼卡	380
PS2保镖	380
PS2实况5最终版	490
PS FF7(国际版4 DISKS)	580
PS 异度装甲	250
PS FFT	250
PS MGS(国际版3 DISKS)	250
PS WILD ARMS	180
PS 恶魔城月下夜想曲	250
PS 寂静岭	250
PS 大航海时代2	180

日本原装原声大碟(OST)：

幽灵公主原声限定版	65
天空之城DORAMA集(2CD)	98
风之谷原声集	45
宫崎峻作品主题歌集	45
银河英雄传说原声集(4CD)	180
银河英雄传说外传原声集(3CD)	150
机器人大战2原声集(2CD)	80
街霸3特典原声集	45
E0限定原声集	65
D之食卓限定原声集	45
恶狼传说 THE BEST 原声集	45

GBA组装游戏一律65~120
凡在本店购买GBA游戏者均可享受换卡业务.

维修用配件：

PS2 原装光头	280
PS2 原装工程底板(维修专用)	520
PS2 10000~35000原装电源版	350
PS 原装光头	250
PS 组装光头	180
PS 原装底板(维修专用)	220
PS 电源版	60
DC 原装光头	120
DC 光驱控制线路板	180
DC 原装底板(维修专用)	200
DC 电源版	60

次时代机种的光管／驱动块／IC／贴片元器件等请来电询问…

各类日本原装动漫游戏原声单曲CD(SINGLE) 5元起售

地址：上海市虹口区河南北路382号(海宁路口)
电话:021-63645839　邮政编码:200085
如果您想得知我们的最新动态请浏览我们的主页：
http://Dreamshopweb.yeah.net
或http://go6.163.com/zhangbb2k/
Email:aya_hr@263.net　联系人：张力

邮费：主机类每台30元，卡带每盒10元.
专业维修各类游戏机及其配件(立等可取)，以及以旧换新业务并接受各种正版软件的预定
本店也大量回收二手主机以及正版游戏
承接外地邮购业务，款到即发货

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

玩家贴心奖第 2 期小编推荐游戏

本次抽奖活动从 2002 年 1 月 A 刊开始

连续 6 期，期期有大奖！

本次抽奖活动介绍请见本期“读编往来”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 8.80 元